3DM-SMV小组免责声明



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.84

卷首特辑

在试验中不断成熟

——《怪物猎人》系列巡礼

专题企划

开篇谈史话 掩卷说众神

——《战神 奥林匹斯之链》背景浅析

攻略透解

重生传说[PSP]

忍者龙剑传 龙剑[NDS]

口袋妖怪突击队 融合[NDS]

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你[NDS]



光盘工艺改良

兼容性大幅度提升

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖







一等奖



二等奖



三等奖

北通新版PSP保护胶套
BTP-6224
1名

北通新版PSP保护膜
BTP-6221
1名

北通新版PSP电池组
BTP-6266
1名

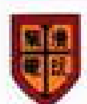


参与方式：只要在2008年4月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中161页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第86辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



EWIN Ewin flash小组



威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

P29 专题企划

开篇谈史话 掩卷说众神

——《战神 奥林匹斯之链》背景浅析

带你畅游《战神》背后的历史与神话世界

NDS 攻略三连发



P82

突击队再次集结

口袋妖怪突击队 融合

拿起触控笔，和我们一起开始新的突击队冒险之旅！



P71

体验爽快十足的触摸"忍龙"

忍者龙剑传 龙剑

黑龙丸事件后三年，新的危机在隼之里发生，你能拯救隼之里的命运吗？



P94

《樱大战》迷宫RPG浪漫登场

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

帝都、巴黎、纽约华击团全员集结！浪漫之旅再度展开。

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



LV41

游戏城赛

LU建站3周年纪念号！专题《三年，快乐梦想》——今天是levelup.cn建站第1096天。本期特企 / 永别了，英雄——The Lost Devils：如果有一天，游戏世界中再也没有了鬼怪，我们的游戏生活会变成什么样？Web Show专题 / 来，我们一起玩一个游戏。城寨茶馆 / 美女玩家的额外收入 + 不要玩《GTA》，想要就来真的？音乐小特辑 / 为你唱首生日歌



3月30日 全国上市

第13辑

游小说

《寂静岭 起源》，PSP震撼恐怖游戏五万字小说 + 剧情解惑一期完结；Square剧情A·RPG大作——《龙背上的骑兵》官方小说连载开始，带你见证那个残酷黑暗的世界；《失落的奥德赛 永远的旅人》、《格兰蒂亚》、《宿命传说 转瞬即逝》三大官方小说（漫画）继续刊登，除此之外，大受好评的《奥丁领域》也将逐渐接近终焉。



3月31日全国上市

生化危机官方小说6 代号维罗妮卡

不断寻找克里斯的克莱尔不幸成为安布雷拉的阶下囚，被带到位于地球南端的孤岛上。她在这里经历了又一次病毒泄露以及与少年史蒂夫的相遇，而安布雷拉创始者的后代——疯狂的亚西福特兄妹则为他们布下了一个又一个可怕的陷阱。小说对游戏的还原度堪称一绝，流畅、自然的笔锋没有一丝拖沓，连续不断的精彩场面让人目不暇接。



4月2日 全国上市

304页大16开精装特辑 + 精选CD

怪物猎人 系列终极画集（两册）

CAPCOM２００８年初巨献，《怪物猎人》史上首本官方画集！PSP最高人气作品——“《怪物猎人》系列”完全画集隆重登场。本书共分上下两册发售，从PS2到PSP，从第一作到最新的《怪物猎人2nd G》，包括六部作品中的世界观、怪物、武器、防具、角色、未采用设定稿，《怪物猎人》诞生以来所有美图尽数收录于此！除此之外，本书还将奉送《怪物猎人2》的精选CD，供您在观赏美图的途中一并倾听欣赏。



封面待定

4月上旬 全国上市

VOL.6

机动战士高达00影像典藏

在第六辑《机动战士高达00影像典藏》中，我们迎来了本作的第一季大结局，最后三集中高潮迭起，变化层出不穷，天上人四台高达的驾驶员命运将会如何？纷争是否能被真正根除？一切都在本期揭晓！同时本期还收录了高达嘉年华2008的特别影像，欢迎收看。在本期的光盘手册里，同样还会带给你32页的高达盛宴，特别企划——300年后的时尚、高达00眼镜博览会、"漫画"高达嘉年华2008等精彩内容敬请欣赏，随刊附赠《高达00》主题海报一张，欢迎收藏！



4月上旬 全国上市

VOL.5

街头霸王漫画版

本卷一改之前悲壮与宿命风格的剧情，以活力无限的樱为主角，与同伴和竞争者上演一场夹杂着青春、热血与爆笑的校园喜剧，《私立公平学园》角色也会客串登场。另外，本卷特别追加了由UDON工作室参与的格斗游戏《CAPCOM FIGHTING EVOLUTION》精美原画与全角色结局漫画，定让"卡饭"大饱眼福。本次音乐CD满载33首原声音乐，来自于至高杰作《街霸3.3》，重温超级经典，享受听觉冲击！



已上市，各地报刊亭销售中

428页精装特辑＋精选CD

最终幻想20周年完全档案 角色篇

有史以来最权威的《最终幻想》资料档案集终于出现，《最终幻想20周年完全档案 角色篇》震撼登场。二十年来，《最终幻想》全系列所有人物都将在本书中得到完全解析。全书总共428页，字数多达35万，从各代主角、反派到街头不起眼的NPC，系列中千余名角色资料档案尽在于此，除此之外，本书还收录有主要角色的名台词、名场面等各个环节，绝对堪称为《最终幻想》FANS必备的资料宝典。另外，随书还将奉送《最终幻想》的精选歌曲集。



已上市，各地报刊亭销售中

128页 大16开+VCD

模魂志 No.19

一年两度全球最大型的造型物展会——Wonder Festival 2008[冬]浩荡展开，本辑特别企划将带大家直击展会现场，无数美少女手办一网打尽；GUAPLA格纳库为您打造《高达00》外传中有"正义的女神"美称的高达Astraea；资料设定集继续剖析人气小说《高达UC》中最新登场的各台机体；FIGURE麻辣烫满园春色，向坂环、长门有希等多位美少女为你治愈寒冬的冻创。



已上市，各地报刊亭销售中

掌机王SP目录



VIL.84

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

文 雷文 协力 胧月&荧 美编 勤劳的鸵鸟



从试验到成熟

——“《怪物猎人》系列”巡礼

这是个大地，天空，以及住在其中的人们都充满了生命之力的时代。
后世的人们这样诉说着这个混乱得有些炫目的时代。
世界比起现在来更为单纯：单纯的猎杀，或是被猎杀。
为了得到明天的食粮，为了证明自己的力量，或是为了财富和名声，人们集合起来，把视线集中到了力量与生命的象征——飞龙的身上。
玩家作为千万猎人中的一个新手，可以挥舞大剑成为孤高的战士扬名，可以与战友互助取得信赖与友情，也可以收集奇珍异宝，成为有知识的智者。在这个世界度过的岁月，一定会成为你无法忘却的记忆。

——这就是《怪物猎人》

自从PS2的网络功能在日本得以推广后，不少的游戏厂商给予充分关注，与此对应的游戏也越来越多。Capcom公司算是PS2网络游戏推广化中的积极分子，在相继抛出《卡坦岛》以及经典动作AVG“《生化危机》系列”的网络版《生化危机：逃出生天》后，一款名为《怪物猎人》（Monster Hunter）的游戏在一片悄然中来到我们身边，可能当时谁也没有想到，由它所引起的狩猎风暴会如此猛烈，而从各方面获得的赞誉以及厂商的积极拓新使得这个系列也逐渐由黑马角色演变为在游戏界内大放光彩的一线作品。

世界观综述

“《怪物猎人》系列”最大卖点就是能让玩家扮演狩猎者，穿梭在广大的游戏世界中狩猎各种体形巨大的怪物。Capcom大胆地抛弃了许多网络游戏中惯用的中世纪欧洲风格的舞台以及魔法等超自然技术的设定，为玩家打造出了一种真实而粗旷的狩猎世界观。游戏并不是像《FFXI》这种万人线上RPG一样，有一个完整的故事主轴、职业系统与工会组织，它所采用的是类似于《梦幻之星网络版》这类“任务制”的游戏方式，而其

内容也比较单纯，就是接受委托并打倒目标怪物，之后利用所获得的素材和报酬强化自己的现有装备，挑战难度更高的任务。

由于游戏内容的单纯，所以厂商将一部分卖点集中在超炫的游戏画面表现上。Capcom为《怪物猎人》确实营造出了壮阔的视觉震撼，不管是广大的游戏场景、多变的地形地物，以及逼真的光影效果等，都让游戏的视觉表现充满魄力。而对猎人的“对手”——怪物的描绘上更是独具匠心，不管是处于食物链底端的草食龙，还是傲视群雄的火龙，每个怪物都被刻画得细致入微、栩栩如生。在各种环境下与生态各不相同的狩猎目标展开殊死战，拼死打倒体形大于自己数倍的猎物时，那种油然而升的兴奋感和满足感在时刻提醒着你：《怪物猎人》提供的就是这样单纯的狩猎乐趣。



除开上述特性外，游戏的另一个亮点就是多变性以及高自由度，等待在湖边伏击来饮水的目标、被怪物追赶的时候合理地利用障碍物或机关阻碍它们迅速逃离险境等等，玩家在游戏里可以采用多彩的狩猎方式。另外，作品中的每个怪物都有自己的行动模式，而我们的猎人也有多种狩猎器具以及时刻围绕在自己身边的同伴可以依赖，只有细心观察，积累经验，才能成为一名让其他玩家尊重的优秀猎人；也只有和队友精诚合作，最大限度地发挥团队优势，才能取得狩猎的胜利。

游戏中不存在“打倒最后的魔王就结束”这样的故事套路，它有的只是猎人在狩猎与被狩猎之间的无数次经历，生活在这个世界中的猎人就只有一个目标，那就是使自己不断变强，虽然在寻求最强者之道过程中倒下的猎人不计其数，不过他们为自己的目标奋斗过、拼搏过，这点足以受到他人的尊敬。而那些坚持到最后的人则将狩猎之魂的意义传达给每位来到过这个奇妙世界的人。

猎人的左腕 武器

之前提到过，由于《怪物猎人》属于写实派的作品，因此诸如魔法啊、超能力啊之类附有奇幻色彩的元素在这里是难以寻觅的。猎人们所使用的都是以怪物素材以及各式矿石等为原料，并通过特殊锻造技术打造出的炙热炎枪、冰锋霜刃等看起来超自然的武器，这一切的一切都仿佛是天工巧匠们提供给猎人挑战大自然的资本。除此之外，武器狂野粗放的造型也彰显出游戏的魅力，可以说部分狩猎者在制作新武器的时候都是冲着那独特的外观而去的。

到最新作《MHP2G》为止，《怪物猎人》世界中出现的武器种类共有十一种，由于每种武器间的特性各不相同，当猎人选择新类型武器进行狩猎时会有强烈的新鲜感。不过要想熟练驾御好一类武器并不是件易事，一般在多人狩猎的场合下，猎人多会选择自己比较擅长的一类武器，然后在狩猎中合理分工、各司其职，这样不仅是对自己，对整个团队都会比较有益处。说到这里，有一点必须“指责”Capcom，那就是系列中武器的“马后炮”现象比较严重，较为典型的表现就是对付A怪物的最佳武器要将A怪物打倒多次后才能生产，这种较为偏执的系统设定让众猎人吃了不少苦头。

猎人的右腕 防具

游戏中防具的获取方式与武器并无二致，不过这些防具除了单纯地抵御外来伤害、最大限度保护猎人生命安全外，还有几个特殊的用途，首先一个就是地位的象征，在《怪物猎人》里有个特色设定，那就是猎人制作以某个怪物命名的防具之前，必须先取得它们的素材，而取得这类素材基本上都需要将相应的怪物击倒，因此拥有强力装备可以看作是猎人对技术与地位的炫耀。

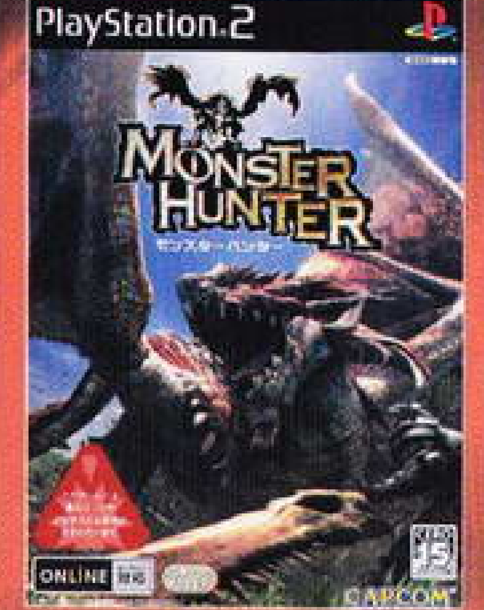
第二的一点就是猎人可以透过防具的耐性特征来大致了解对应怪物的弱点属性，这也是“《怪物猎人》系列”里一个不成文的定律。在狩猎初期，特别是每当有新怪物登场的时，老手猎人们都会争先恐后地将它们击倒，然后根据所能制作的防具的特性来

传达给新手猎人对付此类怪物更有效的战斗方案，这种事例在狩猎史上不胜枚举。

根据设计理念的不同，游戏中除了正规的防具外，还有像厨师、野猪、女仆套装等“非正统”防具，它们的出现在《怪物猎人》所构筑的严谨世界观里成为一道华丽的风景线。当然这些防具的性能也与它们充当恶搞元素的定位相一致：身着此类装备的猎人随同队伍出战，如果没有给同伴添加不必要的负担，那已经是相当不容易的了。



初次启程



■怪物猎人（Monster Hunter）
■对应机种 PS2
■发售日 2004年3月11日
■游戏销量 约28万套

也许连Capcom自己也没有料到这款带有实验性质的作品在今后的几年中能够迅速成长为社内的摇钱树。作为系列的第一款作品，游戏发售前无论是在玩家还是在媒体那里都未获得太多的关注。不过是金子总会发光，游戏的独创内容获得了不少赞誉，在经过耳目相传、奔走相告后，市面上的游戏开始出现了脱销的情况。Capcom显然对此准备不足，之后多次对供货量进行了调整。依靠这部作品，游戏培养出了一部分核心FANS，而动辄几百小时的游戏时间以及超人预料的高游戏难度在成为该系列特色的同时也让一部分玩家望而却步。

本作的单人和网络模式分别在名为柯柯特的边境小村以及ミナガルデ街道中展开，初代森丘、沙漠、沼地等几个狩猎场景都设计得独具特色，以致于它们在玩家中形成的经典地位不可替代，厂商之所以让这些旧场景在《MHP2G》中回归，其中的含义不言而寓。游戏平衡性方面把握得相当出色，单就没有特别强势的武器就足以让后面的作品汗颜。当然，由于某些设计上的不合理导致游戏存在这样那样的缺陷，经常困扰玩家的主要有以下几点：①武器附带的属性数值并不会直接在游戏画面中显示出来，这除了给玩家带来同类同属性武器间除攻击力外无其他差别的误导外，也让玩家对比武器性能时产生了诸多不便。其②就是生产、强化武具的时候必须将所需要的素材带在身上，这使得玩家在出行之前必须“翻箱倒柜”，加之本作没有Select的道具一键整理功能，素材的查寻难度可想而知。其③就是常见怪物，包括毒怪鸟、雌火龙以及水龙在内并没有设置专门的讨伐任务，这使得要想收集这几个怪物的素材时只能去特定的、有它们出没任务里把讨伐它们当作副任务来完成。当然，除开这些缺陷外，游戏还有一些在现在看来不可“想象”的设定，譬如精算道具可以从任务中带回；电龙和水龙的电流/水幕攻击可直接防御且完全不损血。当然，挡下毒气、睡眠气体之类则更是不在话下；真正的逆鳞1%（只能靠在火龙尾巴上挖，报酬无可能出现）获取几率也让猎人感受到了RP的残酷。另外，现在被玩家津津乐道的配装系统在那时并不存在（隐藏技能除外）。不过当时套装发动固定技能的设定也可以看做后来混装搭配技能的雏形。

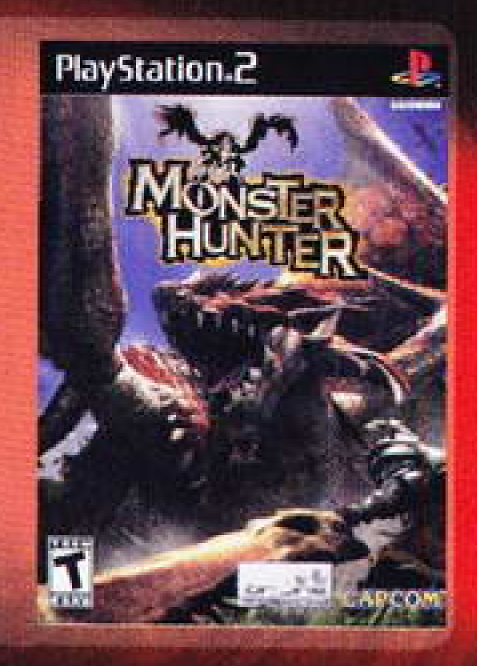


时期轶事

◆由于游戏在推出的早期未能引起各方面的关注，因此当时玩家所能获得的攻略资源可谓少之又少，国内少数几本对此有关注的电玩杂志在描述怪物攻略方法的时候多用到“XX怪由于体形巨大，因此玩家只需要冲到其胯下便可在那里安全地进行攻击”的语句，这样的攻略如果现在放在大家面前，估计会被笑喷……

◆由于某些原因，游戏的网络模式对国内的猎人来说遥不可及。不过“面包总会有的”，在游戏发售的半年之后，不知道日本哪位修改神人研究出的“虚拟Online码”（利用金手指让玩家不用连到官方服务器就能玩到大部分线上任务）让国内众猎人过足了上位任务的瘾，不过由于此类任务的难度过大，导致大部分猎人为保证顺利通过任务而动用金手指作弊，这种以金手指调出自虐任务，然后又用金手指来解决这些“自找的麻烦”的实质情况颇让人感觉好笑。

■怪物猎人 美版（Monster Hunter US）
■机种 PS2
■发售日 2004年9月21日
■销量 —



暗中蓄力



在日版推出后的半年，《MH》的美版悄然而至，由于游戏不太容易上手，因此在喜欢爽快风格的老美那里并没有获得很好的评价，而国内的JS可能是认为这仅为语言不同的版本而几乎都未理睬这部作品，从而导致国内接触到美版的玩家数量极少。但是让很多人都没想到的是，美版在日版基础上进行了许多重大改动，而这些变化都被系列后作一直继承下去，这足已说明初代美版在系列成长中的重要性。

美版一上来就接连修正了日版中的多个不合理细节。新增加要素中最直观的就是角色所装备的武器会直接在村庄或城镇里表示出来，这让玩家可以清楚地了解自己和他人的装备信息，人性化不少。除此之外，现在受到玩家宠爱的武器“双刀”是在这部作品中首次被加入的，这点可以与很多猎人都认为双刀的初次登场是在《MHG》里有所出入。不过由于此类武器带有的强烈实验性质（主要表现在武器数量极少）再加之当时的技能不能很好地弥补其无法防御的硬伤而使得双刀在这里很遗憾地沦为了半吊子武器。



从上述的改变中我们可以看出，其实初代的美版才真的能够称得上是系列的原点之作。Capcom从日版受到的空前好评那里认识到了本系列的巨大发展前景，以此而有意识的开始扶持这个系列。而从美版中体现出的诸多有利修正也可以看出Capcom要将其系列化的决心。

时期轶事

◆准确地说，真正意义上的“锁龙”始现于本作，同时也终结于此。所谓“锁龙”就是连续对怪物的弱点进行打击，使其连续陷入失衡状态直至最终死亡。美版中的长枪可用攻击取消后跳和侧移时产生的硬直进行“锁龙”，而这也使得猎人争先恐后地研究锁龙要领，黑龙枪等强力长枪理所当然地成为人手一把的“平民”武器。Capcom很快意识到这个问题并对怪物的失衡耐性以及长枪的性能进行了调整，因此造就了锁龙这个传说中绝技的昙花一现。

◆可能很多玩家都知道，PS2上的多数美版网络游戏都是免费提供给大家游玩的，因此没有了月费的困扰后，相当一部分玩家利用给D版盘打补丁的形式让它顺利通过DNAS检测（Z版盘认证的一种手段）而在网络模式下尽情畅游。当时流传的Online宣传口号“依然认为玩PS2网络游戏需要交费、正版盘的人快从火星回来吧”让人记忆犹新。



继承中的蜕变



■怪物猎人G（Monster Hunter G）
■机种 PS2
■发售日 2005年1月20日
■销量 约30万套

在初代受到意外的好评之后，Capcom加强了对本系列的关注力度，最初的计划方案是“出一个《怪物猎人》的廉价版”，但是又不想只是单单的The Best版敷衍了事，于是在2005年1月20日，也就是初代发售近一年之后，这款资料篇性质的作品《MHG》便来到了我们身边。游戏发售后受到了玩家的热切追捧，而能够超越正篇的销售量也说明了本作的成功之处。作品并没有对一些即成的系统做出变更，例如奇怪的右摇杆控制武器的设定以及被怪物逼至角落后，恶劣的视角令玩家完全看不到周围情况的诟病，这些要素都被Capcom坚持保留，时到如今反而形成了系统的一大特色。

在这部作品中，除了继承美版中的所有变动外，还出现了几个具有划时代意义的系统。首先就是道具箱异次元功能的追加，猎人在生产和强化武具的时候终于不用将素材大包小包地背在身上了。其二就是武器的属性值不再是隐藏数据，明确的显示为玩家有效地选择属性武器提供了重要参考。同时蓝、白这两种高级斩味的引入也让猎人有资格叫板新加入的G级任务。新增的装备技能系统可以说是系列的一次伟大创举，通过各式防具的组合，满足技能发动所需的技能点数，让使用不同武器的猎人有了指向性更明确的装备搭配理念。与此同时，诸如“斩味水平+1”、“格挡性能+1”、“高级耳栓”等高实用性能技能的加入让游戏中武器的平衡性更加合理化，也正是从这作开始，防具的持有防御力不再作为猎人选装的首要参考项目，“防御非首要、技能乃重点”的观点逐渐融入到猎人的战斗思想里。更有甚者以寻求技能搭配上的突破为乐，苦心钻研、乐此不疲。

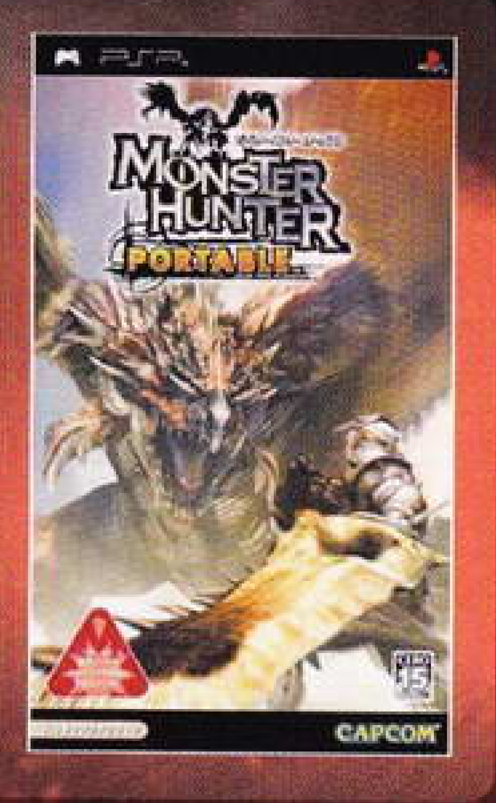
为了照顾之前玩过初代日版的玩家，游戏设置了记录继承功能，除了武器和防具全数继承、部分道具继承外，还允许这些猎人跳过单人和网络任务中初级的部分而直接投身到更残酷的高难度挑战中去。训练所模式、怪物体型大小概念以及亚种怪物的出现让猎人无论是在单机或是网络模式中都能找到新的目标，而G级任务中3%几率才能进入的隐藏区域经常让初次进入这里的猎人惊呼“我遇上游戏的BUG啦！”



时期轶事

◆首批在国内市场上出现的《MHG》D版光盘存在着一个致命的问题，具体情况就是一旦接受了与雄火龙相关的任务，那么在进入任务读盘时100%会出现画面定格并死机的现象。这个问题让国内的大部分猎人叫苦不迭，好容易等到游戏发售却发现进行到2★偷火龙蛋的任务时就没办法继续玩下去的情况着实让人尴尬不已，直到后来修正版的出现才抚平了玩家的“创伤”。

◆从这个时代开始，一些展现猎人高超技艺的录象视频开始在网络上相继流传，不断从他人的打法中吸取经验并提升自己的狩猎水平，甚至是研究如何超越对方等行为在猎人群体中屡见不鲜。无奈参加网战的国内玩家少之又少，当时的视频几乎都出自日本玩家之手，在羡慕他们之余，Tama等当时日本高手的名字被众猎人熟记于心（此人精通《MHG》中的全部武器，而且他的战术意识绝对鹤立鸡群，可惜不知何原因，《MHG》之后此人就已隐归，至今也未见其再次出山）。



■怪物猎人 携带版（Monster Hunter Portable）
■机种 PSP
■发售日 2005年12月1日
■销量 约100万套（含廉价版）



崭露锋芒

2004年末，掌机新贵PSP粉墨登场，这款被SONY称为“21世纪Walkman”的高端产品最初所拥有的软件阵容却显得较为贫乏，以致于部分玩家购买之后在很长一段时间内都将其当作高档MP4来使用，这使得PSP急需一款颇具号召力的作品来打开局面。

时隔半年之后的E3展上，玩家们苦等的这款游戏终于浮出水面，这就是Capcom的“《怪物猎人》系列”最新作《怪物猎人 携带版》，游戏以《MHG》为蓝本开发，在保证原作所具有的素质的同时还加入了柯柯特农场和猫厨房等全新要素。除此之外，PSP便利的联机特性将国内广大对家用机版网络模式“怨声载道”的猎人成功转移到《MHP》的世界里。同时考虑到掌机的特性，Capcom对游戏的难度进行了较大的下调（这点在游戏中的G级任务里表现得尤为明显），门槛的降低使得新手和之前被家用机版难度打跨信心的猎人都投入到



这部作品中来。这使得本作在国内玩家中受到极大的关注，知名的游戏论坛纷纷开通了猎人版块。“你可以不玩，但是你不能不知道”这就是《MHP》留给PSP玩家的深刻印象。

初次接触《MHP》的人一定会赞叹于其精美的画面，这样的画面表现在PSP上真是难得一见，《MHP》的出现让很多对PSP之前3D游戏差强人意的画面渐感失望的玩家增强了对主机的信心。森丘里壮丽的山峰、潺潺的流水和翱翔于空中的鸟儿，沼地令人惊讶的倒影表现，火山地区的滚滚浓烟，这些风景无一不让人心旷神怡，而且这风景就掌握在“手中”！除了视觉上给人的冲击外，厂商提升武器实质攻击力、开放农场便于猎人搜集各种素材、训练所模式难度大幅度下调等一系列良性调整大快人心。从本作刻意表现出的各种讯息，我们不难看出Capcom向新手和非核心向玩家抛出橄榄枝的意图。对于一个系列游戏来说，如何增加新玩家才是发展的关键。在现在看来，Capcom在《MH2》推出之前让系列登陆掌机平台实属明智之举动。而《MHP》最终的大卖特卖也让猎人清楚地看到——“《怪物猎人》系列”的辉煌，从此开始。

时期轶事

◆由于游戏推出之时PSP的破解并未跟上步伐，这就促使很多玩家为了体验狩猎的乐趣而购买了正版，这在国内游戏环境的大前提下是极为罕见的。如果要说哪款TV Game在国内玩家中的正版持有率最高，我想《MHP》绝对能名列前茅。

◆在这个时期里，国内的猎人也活跃起来，纷纷开始制作狩猎影像，极限挑战视频是高水平猎人所喜闻乐见的，而那些带有教学性质的作品也受到新手猎人的拥护。

◆“《MH》系列”不仅在游戏销量上给了Capcom很大甜头，游戏相关的周边产品也在日本甚至全球大受欢迎，刻有怪物猎人图腾的周边随处可见，从护腕、挂扣、携带包，到餐具和衣服，这一切让你完全沉浸于这个奇幻的世界中。

将门虎子

■怪物猎人i（Monster Hunter i）
■机种 手机
■发售日 2006年2月6日
■销量 —

在手机上玩《怪物猎人》已经不是什么新闻。《MHP》将该系列推向一线大作的行列，不久后PS2《MH2》发售，而Capcom则在2006年2月上旬正式开始《怪物猎人i》的月租服务，让猎人的世界得到进一步拓展。

和PC网络版一致，手机版的一大优势在于方便更新。《怪物猎人i》刚开通服务时只有森丘一个地图可以选择，之后陆续开放沙漠岩地、沼地、密林、火山等地形。比起前几作，平台的机能劣势虽显而易见，但游戏的玩法和我们熟悉的掌机版及家用机版基本相同。

猎人刚开始的出现地依然是村庄，依然是在村长和集会所里领取任务，依然要去讨伐怪物、偷盗飞龙蛋、垂钓黄金鱼……一言蔽之：系统做出了相应简化，“《MH》系列”该有的要素一个不少。



战斗画面最明显的区别就是怪物的HP不再隐藏，而是以血槽的形式显示在角色耐力槽的下方。可以看出，除了画面缩水外并没有太大不同，此外还能看到手机版的部分改进之处：第一、手机屏幕纵向长度较大，显示游戏时上下两端各加了一道木纹边条，将主画面的比例维持在了4：3，而角色的体力槽和耐力槽则移到上方的边条里。当角色走到矿石、蜂巢、蘑菇等采集点时，下方边条则会提示该地点的作用；第二、在PSP版和PS2版里，角色当前状态显示在耐力槽下方的武器图标旁边，如被BOSS注目、攻击力强化、防御力强化等，但受到炎热地形和寒冷地形影响时则无法直接看到，玩家除了记忆地形外，只有观察血槽的减少和耐力槽的变色才能有所察觉。不过在手机版里，角色处于炎热地形时画面右上角会显示红色表情，处于寒冷地形则会显示蓝色表情，极为直观。



二度进化

■怪物猎人2（Monster Hunter 2）
■机种 PS2
■发售日 2006年2月16日
■销量 约58万套



区别于其他ACT作品，完全漠视剧情，起因、经过、结果、时间、地点、人物这故事的六大要素完全不交代，“《MH》系列”就在这样标新立异的环境里实现着自己的进化。在《MHP》发售后3个月，以超越飞龙系怪物实力而存在的古龙系怪物为主打，附之全新的狩猎场景以及昼夜、季节会随时间经过而发生改变等要素概念，系列的正统续作终于在初代的两年之后，以全新的面貌出现在玩家的面前。

白天黑夜，温暖期、寒冷期和繁殖期三个季节的引入使得任务、场景中的环境以及可以采取的素材都会受到影响。除此之外，各种特点不一的怪物根据自身的习性只现身于特定的狩猎季节内，而且一些怪物还会出现性情暴躁、在游戏内被称呼为“活跃期”

的特殊表现，这一设定给猎人带来更加真实的生活感。不过这样的设定也出现了缺陷，特别是在线上模式里，由于季节是服务器按照时间而自动更换（具体为每72小时换一次），所以一旦在规定期间内错过想要狩猎的怪物，那恐怕就要付出九天的等待来弥补过失了……



《MH2》的装备种类比前作翻一番，武器增加了弓、太刀、狩猎笛和铳枪这四个新类型，而每种武器的数量也都有增加，防具技能也作出了相应的调整，使得游戏的战斗方式更加千变万化，这让新老玩家都为研究新武器的各种战斗方法而乐此不疲，尤其是狩猎笛的加入，让游戏从直接战斗转化为有辅助的战斗。

游戏强化了单机部分的流程，玩家可以对据点“江波村”进行扩建，扩建后的村庄不仅仅在外观上发生变化，武器屋、酒馆等设施内还会出现更多功能。防具升级概念也从这作中开始出现，玩家需要搜集相应的素材才能对防具进行升级，而每位猎人在高级防具的升级过程中都会有“痛不欲生”的体验。

本作中的防具除了有固定的技能点数之外，还可以通过为其镶嵌装饰品的方式来扩充技能。这个系统的加入，使游戏技能的搭配更加灵活，而技能在游戏中的作用也达到了顶峰。针对需要讨伐的怪物，为手中的武器搭配出完美的技能，也成为了狩猎中最为重要的研究要素。游戏另外的一个亮点就是能利用USB线连接实现与PSP《MHP》的联动，联动之后除了两部作品都会追加黑狼鸟这个新怪外，猎人还能在初期装备品的打造上享受到实惠。



时期轶事

◆本作标题的正确读法应该是《Monster Hunter Dos》，其中“Dos”就是西班牙语中“2”的意思。在游戏进行开发时，为了强调本作中的强力怪物与装备是前作的2倍之多，曾经提出过要把标题命名为《Dos Monster Hunter》的方案，也有保守派要坚守《Monster Hunter 2》这样传统的命名方法。最后，两种意见得出的妥协方案就是游戏的标题书写体还按照《Monster Hunter 2》的写法，而读起来则把“2”读作“Dos”，这个方案也就是大家看到游戏发售后的命名方法（正统续作《怪物猎人3》依旧采用用了这个命名的方法，“3”被读作“Tri”）。



■怪物猎人 携带版 2nd (Monster Hunter Portable 2nd)
■机种 PSP
■发售日 2007年2月22日
■销量 约164万套



如日中天

继《MHP》之后，Capcom又厚道地将《MH2》强化后再次移植到掌机平台上。虽说此时PSP上的游戏已经可以说是多如繁星，但如果问什么PSP游戏最受大众欢迎、玩的人最多、被谈论得最多，凡是对游戏有一定了解的玩家就一定会回答——《MHP2》。虽然本作已经发售1年有余，但猎人对它的热情是长时间延续的，直到现在仍然日夜奋战在本作里的大有人在，拥有几百甚至上千小时狩猎经历的猎人随处可见。

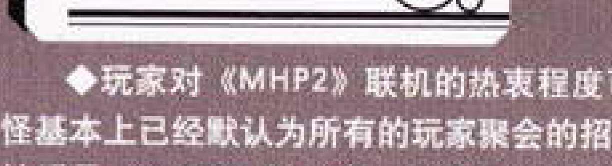
《MHP2》是一部继承了《MH2》世界观的全新游戏。这次猎人的据点转移到了雪山中的波凯村，新的狩猎传奇就在这个白银世界中展开。游戏的首要变化就是对地图进行

了细微的改动，原来在《MH2》中的一些单向通路现在变成了可左右通行，这省去了猎人绕远路的麻烦，颇为人性化。除此之外，村庄各处放置道具箱、各设施间可直接实现切换这两个新功能的引入让玩家看到Capcom在对待细节方面也表现得毫不含糊。而一直以来受到玩家诟病的场景切换时读盘时间过长的问题也在这里得到了解决。为了减少Loading画面对狩猎流畅度带来的影响，厂商研发了“BG Load”这项功能，虽说开启这项功能会使电池的续航时间减短，不过在流畅度和耗电量之间的取舍中大部分猎人都选择了前者。

本作最令人激动的是不仅继承了《MH2》中除浮岳龙以外的全部怪物，而且新增加了轰龙和霸龙两种实力强劲的怪物，早在游戏发售之前，猎人就通过宣传影像提前领略到了新怪物的风采，而当玩家在游戏中第一次遭遇轰龙时那种压迫感更是之前几作所没有的。即使是现在已经资历甚深的老猎人，也很少有人敢小看这个对手的。



独乐乐不如众乐乐，《MHP2》最大的乐趣，依旧是在联机中寻求狩猎乐趣的精髓。而正如人们所说，即使能成为一个可以猫火裸杀任何敌人的猎人，不联机的话也就最多体验了游戏的一半乐趣。在联机的过程中，可以体验更多的战术，即使是再强的敌人，如果团队配合十分完美的话也可以轻松取得胜利。不仅是在取得胜利的时候，有时即使发生配合失误甚至队友故意陷害，团队发生“多米诺现象”（指自己误伤同伴而导致灭团的情况）时，更会让人有一种别样的快乐。



◆玩家对《MHP2》联机的热衷程度可谓空前绝后，联机砍怪基本上已经默认为所有的玩家聚会的招牌菜，而且各种比赛也钟爱用《MHP2》做文章，即使是深夜时分不方便出门与猎友见面，也经常会有几个玩家通过电脑联系，然后借用神卡通过各种电脑联机平台去一起狩猎几次才能安心睡觉。更有甚者通过各种途径与陌生人联机狩猎，最终将猎友狩猎回家成为红颜知己。

◆《MHP2》被不少玩家戏称为“PSP上迄今为止惟一的一部神作”，超过150万份的销量不仅使得它成为PSP平台上首款突破百万大关的作品，而且还在相当大程度上拉动了PSP主机在日本的销量，帮助SONY度过困难期。

◆Capcom虽然在每部作品中都会对平衡性进行修改，不过在本作中出现的太刀一支独秀的局面仍被部分猎人指出存在偏袒。



■怪物猎人 前线 Online
(Monster Hunter Frontier Online)
■机种 PC
■服务器开放时间 2007年6月28日
■销量 ——



网络游戏发展近十年来，大大小小、经典或不经典的单机游戏都纷纷被移植成了网络游戏。而在时下这个时节里，单机游戏改编为网络游戏更有洪水泛滥之势，网络游戏带来的巨大利润使得不少厂商把目光都集中在这里，单机大作网络化可谓有喜有忧，做得好会是一个经典的延续，做不好则会彻底砸了自己的招牌。不过往往更多的是厂商偷懒，简单地将单机网络化，而没有根据网络的特点进行修改，最终导致惨淡收场。

虽然之前Capcom将销量好的游戏移植到PC平台已经有多次先例，不过这些多是纯粹的平台移植而没有加入网络化元素，这对于Capcom这个游戏移植高手来说简直是小菜一碟。网络版的《怪物猎人》作品《MHFO》算是对厂商的一次重大考验。游戏推出PC版的

讯息最先在2006年9月的“TGS2006”上对外公开，之后厂商限量募集会员在2007年2月初以及3月底进行了两次封闭测试，并通过从测试者那里反馈回的信息对游戏进行了最终阶段的调试。在草草结束了公测后（公测时间居然只有短短的一周，这在网络游戏领域里可以说是“前无古人”了。）《MHFO》便开始了它的正式运营，时至今日，在厂商的精心运营下，《MHFO》中注册的猎人总人口数已顺利突破50万。



游戏以《MH2》为基础制作，为了使游戏更加展现PC平台的特性，开发组大量的引用了Online游戏的元素。考虑到会有电脑玩家第一次接触“《MH》系列”，厂商不仅把操作一一对应在键盘的按键上，还把只会在PC游戏才会出现的F1～F12贴心技能键引入到《MHFO》里来，当然，这里的F1～F12并不是技能的发动，而是为了方便PC键盘玩家而为他们设置的任务道具快捷键，道具的排列顺序由玩家喜好决定，这也免去了玩家狩猎时为了选择道具而左右切换的麻烦，大大提高了狩猎效率。

网络游戏所必然出现的一个增加玩家之间好感度的工会系统也被《MHFO》大胆引进，玩家可以将志同道合的狩猎者聚集在同一个猎团里一起参加厂商专门针对此制作的猎团专用任务，这也是《MHFO》充满魅力的特点之一。除此之外，PC版的最大一个好处就在于它拥有无限扩展的可能。新怪、新地图、新武器等猎人喜闻乐见的要素可以由Capcom有计划地进行更新，这让玩家有常玩常新的感觉。《MHFO》在此时显示出的系列其他作品无法拥有的、得天独厚的优势让它无愧于集大成之作的头衔，而诸如像武器性能调整、技能发动数量突破旧有上限等细致入微的系统改动多如牛毛，这里实在无法一一细数。



时期轶事

◆《MHFO》为大家提供的是一个全新的世界，而这个世界的门槛对国内玩家来说却有些高，日本IP登陆限定以及75块的月卡费两个条件将部分玩家挡在门外，而那些突破重重“险阻”，想尽一切办法登陆日服和彼岸岛国的玩家共同猎龙的国内死忠的忠实追随行为，也从侧面反映出“《MH》系列”独特的魅力。

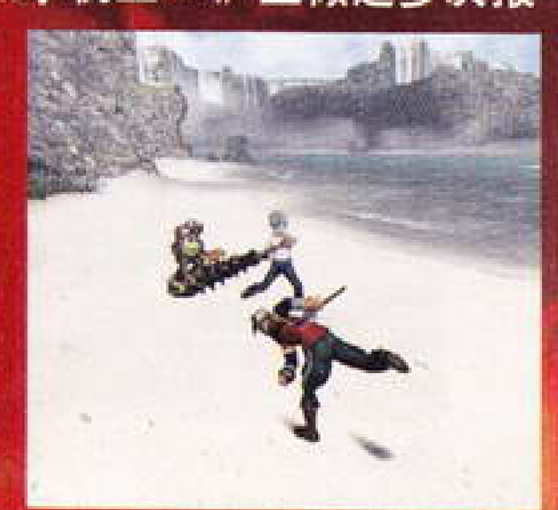
◆《MHFO》在运营过程中也出现过一些小问题，其中比较典型的就是去年10月26号的“老山门”事件，当日下午2点左右，服务器上突然出现老山龙迎击战的BUG，具体情况表现为猎人在求人区内不停地更换区域，导致帐号与服务器连接错误，从而可以领取到本不应该在此时出现的老山龙任务。对于此等重大BUG，Capcom立马采取措施，从BUG出现到紧急维护完成用时不到半个小时，如此不得不让人感叹运营团队的专业与敬业。

后记

时下系列最新作《MHP2G》即将发售，这款作品受到了猎人们空前的关注，而从游戏的预约情况来看，Capcom必将赚个盆满钵溢。由于此作曾在之前《掌机王SP》上做过多次报道，这里就不再赘述。在下辑中也将为您献上本作的详尽攻略，敬请期待。好了，说到这里，本次的卷首也步入尾声，就让我们在《MHFO》的趣味截图中结束此次的猎人巡礼吧！哦，对了，别忘了Wii上的系列划时代作品《怪物猎人3》也在不停地向我们挥手哦。



▲一起排好队



▲训练打棒球

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

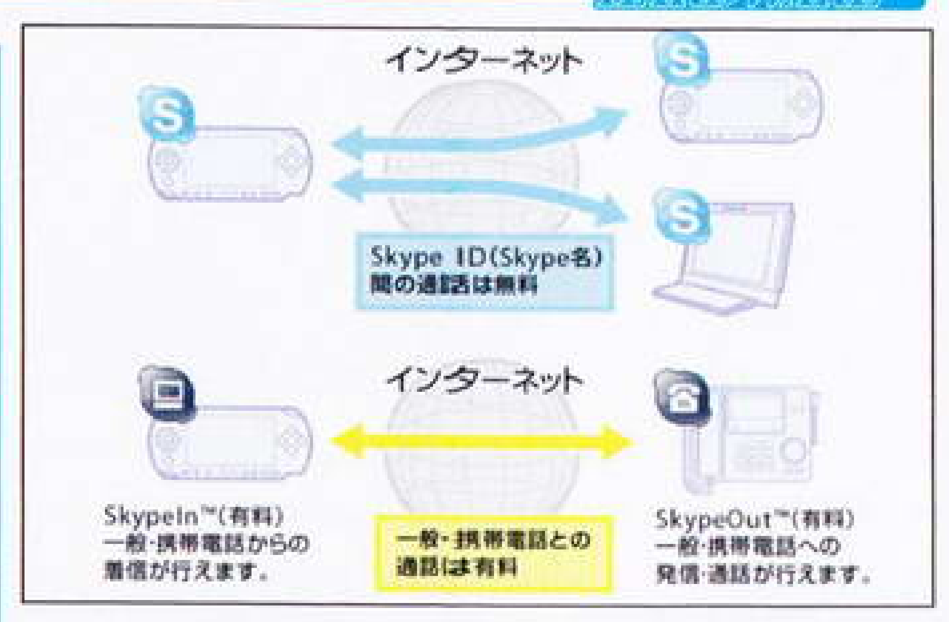
硬件 PSP系统版本3.93升级开始，Skype随心所欲通话

HARDWARE

SCEJ公司于2008年3月18日开始为PSP主机进行新一次系统升级，升级后PSP系统版本为3.93，增加的主要机能如下：

◆强化玩PLAYSTATION Network游戏的机能
◆增加PSP语音通话机能Skype（只对应PSP-2000）

国内的PSP-2000玩家进行系统升级后，便可以利用SCEJ于2008年3月19日正式投向市场的PSP用周边麦克风（或者之前PSP游戏《Talkman》中附带的麦克风）登陆自己之前在PC端已经注册过的Skype账号，或在PSP上新创建Skype账号与全世界的Skype用户进行



随心所欲的免费通话了，不过如果想通过PSP的Skype功能拨打固定电话或移动电话的话，还是要花费Skype点数的。

软件 “《女神侧身像》系列”新作正式登陆NDS

SOFTWARE







Square Enix公司于2008年3月17日正式宣布，人气RPG“《女神侧身像》系列”的最新作将登陆掌机平台NDS。本作被命名为《女神侧身像 负罪之人》，依旧是以北欧神话为蓝本制作。本作将以一名人类主人公的视角来描写一个“人与神的故事”，而主题则是“人对神的复仇”。

《女神侧身像 负罪之人》的开发工作依旧由tri-Ace担任，目前本作的发售日及售价信息尚未公布，更多消息请关注下辑的“前线狙击”栏目。

PSP电话新专利文档再度流出

事件 EVENT



尽管PSP目前已经支持了"Skype电话功能"，但限于无线网络、Skype点数购买等限制，玩家们真正想要的实际上还是"货真价实"的PSP电话。

近日，关于这个索尼官方人员经常站出来表示"绝对合理"的PSP电话又有了新消息。据悉，目前又有一张疑似PSP电话设计专利的文档从美国商标专利局流出，这次的专利注册人是Sony Ericsson，而注册时间则是2006年。文档中将这项专利描述为一种"基于专门定位的复合模式机械触感显示设备"，同时还特别提到该设备支持触摸屏并能够模拟PSP的结构。除此之外，专利文档中还提到了一个"触感反馈响应"的系统，可以被用来"提高设备的输入速度并大大改善用户的使用体验"，不过具体以怎样的形式来实现，流出的消息中并没有详细相关内容。

本消息放出后，索尼方面的任何一个部门都还没有出面对此事做出反应，而如果对此感兴趣的玩家想要了解有关这种"PSP电话"设计专利的详细信息，可以登陆美国商标专利局的官方网站查询，也请继续关注《掌机王SP》对此事的后续报道。

"《抵抗》系列"新作有望转战PSP

软件 SOFTWARE

《抵抗 灭绝人类》是PS3平台的首发大作之一，而其续作《抵抗2》目前也成为了全世界瞩目的焦点之作。作为本作制作小组Insomniac中的成员，Ted Price在日前接受美国的一家媒体采访时表示，"《抵抗》系列"很有可能会推出掌机平台的游戏，而鉴于Insomniac小组是隶属SCE门下，如果推出掌机平台的作品，那PSP将是当仁不让的选择。

在采访的节目中有很多喜爱《抵抗》的玩家问道："《抵抗》是不是会像《瑞奇与叮当》系列一样转战掌机市场？"Price则表示："我想很有可能。"当被追问到会不会是第一人称射击游戏时，他说道："我想之前PSP平台的



《杀戮地带》已经是个很好的例子了，家用机的FPS游戏推出掌机版不一定非得是第一人称射击。我认为《杀戮地带 解放》是一款很棒的游戏，但和原作的类型并不一样，所以一切都是可能的。"

美国提供NDSL自定义变色服务

硬件 HARDWARE



近日来PSP方面可谓尝尽了不断推出新颜色主机的甜头，主机销量节节高升，而一向擅长打"主机颜色战"的任天堂自然不会在这方面处于劣势。日前，任天堂与国外笔记本、游戏机、手机等电子产品专业自定义外观更换公司ColorWare合作开始对于NDSL掌机的外观开展自定义服务。

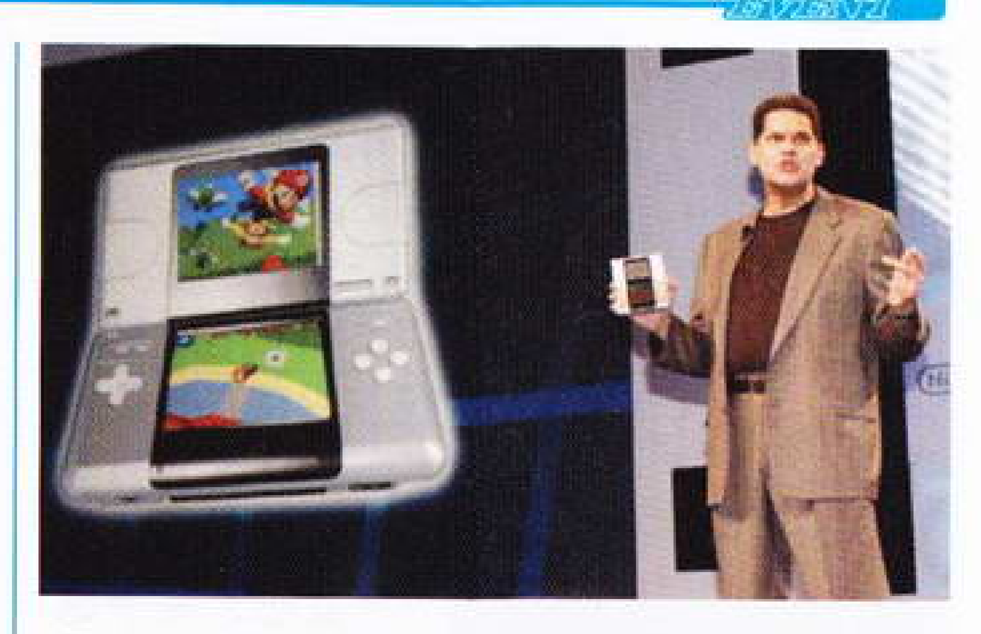
据悉，NDSL掌机的外观自定义服务可选择的颜色有纯色15种、金属色20种，可以针对NDSL上、下、底、LR键、触控笔顶端等不同部位进行颜色变换。玩家可以先确定想要变更颜色的主机部位，然后交付99美元就可以将自己的主机外观改变，而直接购买已经变化好颜色新主机的则需多付99美元。目前该服务仅限于美国地区。

雷吉：E3将公布令玩家疯狂的大作

事件 EVENT

任天堂美国分社总裁雷吉日前对媒体透露，他们将在今年的E3 2008上公开任天堂下半年"非常豪华"的游戏发售阵容。

雷吉向记者表示：任天堂在今年的E3上将会"尽可能地展示重要的系列作品"，而且这些游戏保证将让任天堂的核心玩家们热血沸腾。当然，他没有提到任何一款具体游戏名，也许是"《塞尔达传说》系列"的新作，也许是《F-Zero》，总之大家现在可以尽情发挥想象。接着雷吉有些故弄玄虚地说道："今年圣诞假期我们会推出一款真正的大作，而且是玩家们期待已久的。我可以向大家保证的是，我们在今年E3上准备了超乎大家想象的内容，无论之前是否是任天堂的忠实玩家，都会为之疯狂。"



价格不菲，《MHP2G》再次公布新周边

硬件 HARDWARE

人气游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》公布的周边产品已经数不胜数，但目前看来这种趋势还是会继续下去。日前，为了纪念2008年3月27日PSP新作《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售，Capcom与日本著名时尚品牌PORTER以及PS Pictogram三方合作推出以《怪物猎人》游戏为主题的PSP专用收纳包，售价为11800日元，可谓价格不菲。

这款《怪物猎人》主题PSP收纳包采用帆布为底使用聚氨酯附着加工，正面部分印有工会纹章装饰图案，适用于新、旧两种PSP主机。



索尼在线娱乐归入SCE麾下

事件 EVENT



索尼官方于2008年3月14日对外宣布，索尼在线娱乐公司(Sony Online Entertainment)从今年4月起将正式被并入索尼电子娱乐集团(Sony Computer Entertainment)旗下，此后索尼在线娱乐的总裁John Smedley将直接向SCE总裁兼首席执行官平井一夫负责。索尼在线娱乐此前虽然一直都在参与PlayStation系列主机的游戏开发，但始终处于半独立运作的状态，而合并之后，索尼在线娱乐将以SCE美国圣地亚哥的分公司形象出现。虽然现在还不清楚此次合并对于索尼在线娱乐日后游戏开发方向等方面将产生怎样的影响，但对于P S3和PlayStation Network的第一方游戏阵容扩充无疑是益处多多。

索尼在线娱乐主要担负索尼旗下网络游戏和部分家用机游戏的开发工作，拥有诸如《无尽的任务》、《星球大战 星系》和《未名传奇》等一批有影响力的游戏品牌。目前正在开发中的PS3大型在线联机游戏《黑暗代理人》，也是索尼在线娱乐较受关注的代表作之一。

TOP50，全球游戏开发商大排名！

事件 EVENT

日前，游戏开发者调研机构联合游戏开发者杂志和Gamasutra.com等权威媒体评选出了2007年年度互动娱乐产业游戏开发商前50强，任天堂京都分部、Infinity Ward和暴雪分列前3名，而作为PSP平台超人气作品“《怪物猎人 携带版》系列”的Capcom大坂分部也名列其中。

任天堂东京分部因“《成人脑力锻炼》系列”和《第一次的Wii》等长期畅销游戏以及在业内的良好口碑而获得冠军；2007年全球最受欢迎的FPS游戏《使命召唤4 现代战争》的开发商，Activision旗下开发小组Infinity Ward被评为第2名；拥有《星际争霸》、《魔兽世界》等PC平台名作的暴雪公司荣获季军。

此次评选的两个主要参考方面是工作室

gamedeveloper research

出品游戏的实际销量和业内声誉，评选结果是在综合参考权威机构提供的统计数据和专家意见后做出的，力争在覆盖面和评选角度方面做到最大限度的权威。从此次评选的整体结果来看，欧美开发商所占比重明显超过日本本土厂商，前10名中只有任天堂、Konami和Capcom三家日本厂商上榜。另外，Activision与暴雪合并后，EA虽然被迫从原先全球最大第三方厂商宝座上退位，但在拥有的工作室数量和技术实力等方面依然有着无可争议的巨大优势，前10名中有3家为EA旗下工作室。

全球游戏开发商前20强详细名单及代表作品

1	任天堂京都分部(《成人脑力锻炼》、《第一次的Wii》)	12	育碧蒙特丽尔工作室(《刺客信条》)
2	Infinity Ward(《使命召唤4 现代战争》)	13	2K波士顿工作室(《生化奇兵》)
3	Blizzard Entertainment(《魔兽世界 燃烧的远征》)	14	Harmonix(《摇滚乐队》)
4	EA加拿大工作室(《FIFA 08》、《NBA街头篮球 主场作战》)	15	Bandai Namco东京分部(《皇牌空战6 解放的战火》、《美丽的块魂》)
5	Valve(《入口》、《团队要塞2》)		
6	Konami日本工作室(《世界足球 胜利十一人2008》)	16	Square Enix东京分部(《危机之源 最终幻想VII》)
7	Insomniac Games(《瑞奇与叮当 未来 毁灭工具》)	17	Game Freak(《口袋妖怪 钻石·珍珠》)
8	Capcom大坂分部(《失落的星球》、《怪物猎人》)	18	Epic Games(《虚幻锦标赛III》、《战争机器》PC版)
9	EA Tiburon工作室(《麦登橄榄球 08》、《云斯顿赛车》)	19	Hudson Soft(《马里奥聚会8》及《马里奥聚会DS》)
10	BioWare Edmonton(《质量效应》、《翡翠帝国》)	20	Neversoft(《吉他英雄III 摇滚传奇》、《托尼霍克滑板 练习场》)
11	Bungie Studios(《光环3》)		

新闻短讯

Square Enix发表“世界同时发售标准”

Square Enix公司社长和田洋一日前表示，一直以来Square Enix公司以日本作为首要市场，并实行先推出日版几个月后推出欧美版的方针将会终止。今后公司将努力在全球各地区同时发售游戏。

和田洋一社长表示，这是为了强化日本游戏公司在海外的事业，以目前日本游戏厂商在海外市场不断成长的“日本制游戏”与欧美大厂的作品进行对抗。之前发表的次世代新作《最后的神迹》(PS3/X360)就是第一款全球同步发售作品，而之后掌机平台的“《王国之心》系列”新作以及“《最终幻想》系列”新作也将遵循此标准。

PSP-2000官方专用新周边“充电支架”发表



SCEJ公司于2008年3月4日正式发表PSP-2000型主机专用周边“充电支架(PSP-S360)”，本周边将于2008年4月24日发售，单品售价4800日元，与PSP-2000专用D端子连接线的同捆套装售价6500日元。该“充电支架”只需将PSP主机放置在上面就能为PSP充电，还能够使用同捆附带的卡片式遥控器从远距离遥控PSP主机进行电影、动画等的播放。

NDS和《脑白金》，苏格兰小学必备课程

苏格兰教育机构日前联手国内16家小学开始了一项小规模教学实验，其内容则是要求学生们在每天早上开始正式上课前，先跟川岛隆太教授一起玩上20分钟NDS《成人脑力锻炼》。

根据相关机构的调查数据显示，每天早上正式开始课程之前，让孩子们先玩一会《成人脑力锻炼》有助于加强学生在数学计算等方面的思维活跃度，进而促进课堂学习效率提高。为此，由苏格兰政府出资34,000英镑购进了480多台NDS主机提供给试点学校，开始了这项为期10周的教学实验，而这些学校的孩子们也有幸成为了“游戏机走进教育”这一新课题的第一批参与者。

日本掌机软硬件周间销量榜

任天堂发行的原创作品《灵光守护者》双周销量约为7万套，虽然光看数字的话和任天堂发行的另一原创游戏《ASH》差不多，但《灵光》的消化率比《ASH》要高出许多，并没有出现和《ASH》一样发售后立刻大幅贬值的情况。PSP的《无双大蛇》继续保持着No.2的位置，累计销量接近10万。主机方面，PSP继续压制NDSL，相信等《MHP2G》发售之后，其势头还会进一步高涨。

2008年3月3日～2008年3月9日 **软件部分**

1 NEW

灵光守护者
ソーマブリンガー
■Nintendo ■A・RPG ■2008年2月28日发售 ■4800日元
周间销量 1万7158套 累计销量 7万1097套



排名	游戏	周间销量	累计销量	机种
2	无双大蛇 无双 OROCHI ■Koei ■ACT ■2008年2月21日发售 ■5280日元	1万4985套	9万4957套	PSP
3 NEW	哆啦A梦 野比太与绿巨人传DS ドラえもん のび太と緑の巨人伝DS ■SEGA ■ACT ■2008年3月6日发售 ■4800日元	1万4541套	1万4541套	NDS
4	牧场物语 灿烂阳光和同伴们 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち ■MMV ■SLG ■2008年2月21日发售 ■4800日元	1万1688套	6万7279套	NDS
5	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd ■Capcom ■ACT ■2007年2月22日发售 ■4980日元	1万763套	165万8831套	PSP
6	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	9844套	287万7505套	NDS
7	世界树迷宫II 诸王的圣杯 世界樹の迷宮II 諸王の聖杯 ■Atlus ■RPG ■2008年2月21日发售 ■4800日元	9816套	11万8007套	NDS
8	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック ■Nintendo ■SPG ■2008年1月17日发售 ■4800日元	9506套	25万5690套	NDS
9	马里奥聚会DS マリオパーティDS ■Nintendo ■TAB ■2007年11月8日发售 ■4800日元	8544套	163万4508套	NDS
10 NEW	赤川次郎悬疑作品 夜想曲 书本招来的杀人事件 赤川次郎ミステリー 夜想曲 本に招かれた殺人 ■MMV ■AVG ■2008年2月28日发售 ■3800日元	8051套	2万1714套	NDS

2008年3月3日～2008年3月9日 **硬件部分**

机种	周间销量	总销量
PSP	6万5596台	830万2169台
NDSL	4万5371台	1556万1286台（2201万492台）
GBM	356台	59万8721台
GBA SP	125台	594万6796台

（括号内的为NDS + NDSL累计销量之和）

欧美市场扫描，关注流行趋势

TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国 NDS 游戏销量排行榜

统计日期 2008 年 3 月 9 日～2008 年 3 月 15 日

						周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ARPG	最终幻想 水晶编年史 命运指轮	Final Fantasy Crystal Chronicles:Ring of Fates	Square Enix	2008.3.11	3万7594套	3万7594套	1
2	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	3万1976套	415万3813套	96
3	RPG	口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokémon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	3万1518套	472万3623套	47
4	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	2万9088套	180万363套	30
5	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	2万6775套	281万9765套	100
6	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	2万4958套	672万2141套	134
7	TAB	马里奥聚会DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	2万4152套	92万1243套	17
8	RAC	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	2万3873套	337万8794套	131
9	SPG	马里奥与索尼克 北京奥运会	Mario & Sonic at the Olympic Games	Nintendo	2008.1.22	2万2769套	26万9933套	8
10	ARPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	2万957套	143万7234套	24
11	ACT	幻想宝贝	Imagine:Babies	Ubisoft	2007.10.23	1万5251套	32万8646套	21
12	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	1万4948套	27万8777套	18
13	ACT	火影忍者 忍烈传	Naruto:Ninja Destiny	D3	2008.2.26	1万3793套	6万1150套	3
14	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.6	1万3511套	53万2320套	19
15	AVG	雷顿教授与不可思议之镇	Professor Layton and the Mysterious Village	Nintendo	2008.2.10	1万3230套	12万1016套	5

《最终幻想 水晶编年史》上市第一周就卖了将近4万套，暂时夺得了周间销量的冠军头衔。《火影忍者 忍烈传》和《雷顿教授与不可思议之镇》这两款在日本广受欢迎的作品，在登陆美国后也是得到了玩家们的追捧，连续几周的销售情况都比较喜人。

美国 PSP 游戏销量排行榜

统计日期 2008 年 3 月 9 日～2008 年 3 月 15 日

						周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	战神 奥林匹斯之链	God of War:Chains of Olympus	SCEA	2008.3.4	5万490套	19万9633套	2
2	MUG	啪嗒砰	Patapon	SCEA	2008.2.26	1万6682套	9万507套	3
3	ACT	达斯特	Daxter	SCE	2008.3.14	1万6056套	143万2925套	105
4	SPG	美国职业棒球大联盟08	MLB 08:The Show	SCEA	2008.3.4	1万5555套	3万8497套	2
5	SLG	荒野兵器XF	Wild ARMs XF	Xseed Games	2008.3.11	7183套	7183套	1
6	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	5579套	204万1069套	125
7	SPG	麦登橄榄球08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	5443套	52万3967套	31
8	ACT	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	5280套	89万211套	72
9	RAC	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed.ProStreet	EA Games	2008.2.18	5203套	2万5750套	4
10	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.15	4945套	48万6032套	86
11	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	4393套	67万5739套	23
12	ACT	瑞奇与叮当5	Ratchet & Clank:Size Matters	SCEA	2007.2.13	4343套	41万4685套	69
13	RAC	湾岸 午夜俱乐部3	Midnight Club 3:Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	3899套	115万3488套	142
14	RAC	极品飞车 最高通缉5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	2005.11.15	3606套	112万8267套	122
15	SPG	职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	2008.3.11	3410套	3410套	1

神作《战神》在北美上市两周就获得了差不多20万左右的销量，这个成绩足以说明该作在美国PSP软件市场上的受关注程度。而另外一款创意游戏《啪嗒砰》的销量也已经接近10万，这个成绩也是相当不错的。相比前段时间的低迷，近期各老牌热卖游戏的销量都有微微的提升。



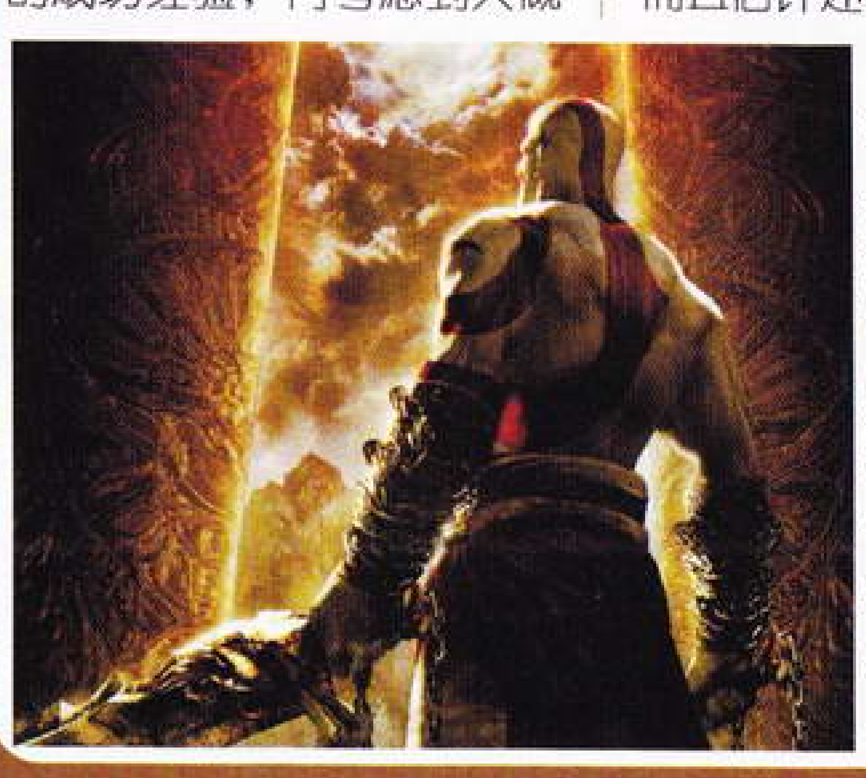
Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编 之邀重拾笔杆。

从《战神》到《怪物猎人》

PSP版《战神》的首周销量差不多是15万套，这个数字到底是好是坏？《战神》一代的首周销量是十六万多，二代首周销量五十多万，上升趋势十分明显，由此看来PSP版《战神》只能算是差强人意。不过美国的市场情况与日本不同，一款游戏卖个两三年是常有的事，《GTA自由城故事》当初首周销量也就16万多一点，现在都快向500万靠拢了。《战神》也是那种长期在销量榜前40名内徘徊，平常从不显山露水，结果到最后一算销量吓死人的那种游戏。《战神》一代发售至今销量已超过300万，PSP版《战神》目前周销量在5万套左右，预计落到1万套之后，就可以保持一个长期稳定的水平，销量突破百万并非难事，况且6月份还有一个捆绑套装，以《达斯特》的成功经验，再考虑到大概可以卖个几十万套的欧版，一年半载之后发现它的总销量悄悄突破了两百万也没什么好大惊小怪的。

与美国的细水长流不同，日本的绝大多数游戏拼的就是首周销量（任天堂除外），Otaku势力比较强大，初期抢购比较凶猛，没有及早卖掉的往往要面临值崩的命运。《怪物猎人》是一个比较难得的、井喷与细水长流并重的游戏。《MHP2》首发井喷之后，一直是涓涓细水，在笔者的印象中，它好像从来就没有跌出过日本PSP游戏销量榜的前三名，每周都有大约1万套的销量。在《MHP2G》即将来临之际，同样又是一场井喷前风云变色的气象——PSP在日本已经连续数周压倒NDS，众多摩拳擦掌的猎人志士们都已攒机而待。据说该作首周出货将达70万，而且估计还有可能卖到断货。



每一台成功的主机，必然有几个标志性的游戏，PS是《FFⅦ》，GB是《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》，NDS是“脑白金”，PSP的标志自然是《怪物猎人》。这个系列的潜能还远远没有被完全开发，索尼不像任天堂那样精于超白金大作的经营，况且Capcom的字典里从来没有“忠诚”二字，而缺少了主机商的全力配合，在发展空间上难免要打个折扣。不过在Capcom社内，这个由太子爷御驾亲征的队伍至少是可以得到整个公司范围的鼎力支持。辻本良三是Capcom社长辻本宪三的末子，也是Capcom的十大股东之一，是Capcom未来掌舵者的热门人选，有了这样一个代表作，今后在被委以重任之时就显得有理有据。

最后再说回《战神》，这是我近年来难得能够一口气打穿的游戏。当然，最主要的原因是当时我的航班整整晚点了三个小时，四个小时的等待外加两个多小时的航程终于在即将抵达目的地时将游戏打穿（多亏我明智地带了块备用电池以及一本83辑《掌机王SP》），最后看到顶天立地的阿特拉斯时我是被彻彻底底地震撼了，我相信如果不是索尼，再过五年我们也未必能在掌机上看到这样的画面。在《奥林匹斯之链》的最后，阿特拉斯问：“老奎，你的那些奥林匹斯诸神咋不来帮你？”老奎说：“我知道该怎么做，他们也会履行他们的承诺。”PSP也有点像奎托斯，虽强悍却缺少第三方相助，但路该怎么走索尼自己清楚，PSP的示范型优秀作品正在慢慢地、一点一点地增加，硬件销量也没让人失望，诺大的潜在市场摆在面前，Capcom能从中挖到金子，其他厂家有何不可？

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

胜负场

近日，SCE 总裁平井一夫和 SCE ASIA 事业本部长安田哲彦两位业界大老突然来到北京中关村电脑城，走访这里的游戏专卖店，甚至与店家亲切交流并合影留念。这不但是平井一夫首次中国大陆之行，类似这种微服私访的举动在索尼高层中也算是绝无仅有的，个中缘由确实耐人寻味。

苹果总裁史蒂夫·乔布斯年初在接受美国某商业杂志专访时用很复杂的心情向记者宣布：该社出品的被许多媒体机构吹捧为 2007 年度最畅销消费电子产品 iPhone 全年总销量突破了 300 万台，但其中有八分之一以水货形式流入了中国大陆市场（40 万台左右）。

作为和 iPhone 同样在去年风光无限的任天堂 Wii 主机，根据国内一家任天堂关联会社的调查报告显示，Wii 自发售以来在中国的累计销量已经超过 70 万台，这是任天堂自红白机以后在我国最受欢迎的商品。

众所周知，由于价格和厂商品牌号召力等多重因素使得索尼 PSP 主机在中国大陆的受欢迎程度远高于以上两款 2007 年全球年度商品，目前在相对富裕的沿海大中城市几乎已经达到了国民机的普及程度。PSP 在中国的畅销甚至已经极度扭曲了携带游戏主机在日本本土市场的势力图推移，PSP 已经连续数周销量凌驾于 NDS 之上，而中国市场上的水货则绝大部分来自于日本国内。从目前日本国内 PSP 游戏销售情况来看，相对于 NDS 的明显劣势并没有得到改观，足以可见 PSP-2000 的推动作用非常有限，真正左右市场的很可能却是一衣带水彼岸潜在消费市场的巨大购买需求。时下这样的奇特市场乱像，恐怕是索尼和任天堂当初都始料未及的，也难怪平井一夫要亲临现场进行考察调研。我曾经和几位媒体朋友猜度过平井氏亲眼目睹电脑城里水货 PSP 火爆旺销时的心情，或许用“百感交集”来形容最为贴切不过了。

随着近几年中国经济的高速发展，我国人均国民收入已经有了明显提高，消费购买力出现了急速膨胀之势，PSP 现象足够佐证中国这个消费市场未来将在全球市场竞争中占据决定性作用。日美欧是目前全球三大娱乐消费商品市场，我们有足够信实的数据可以预见在不久的将来，中国将取代美国成为世界最大的消费市场。笔者不妨也大胆进行预测，如今家用游戏产业处于三强鼎立的混沌格局，积极开拓新市场将是厂商降低竞争压力的最重要手段，得中国市场者最终得天下，或许已经成为不争的现实。由于特殊而复杂的市场环境，海外家用游戏主机进军中国大陆的市场战略一直步履蹒跚，但从近日硬件三社水面下频繁的小动作来看，已呈山雨欲来风满楼之势。

三家厂商的中国大陆战略中，我个人比较看好索尼，索尼品牌在我国的影响力确实远非任天堂和微软可以比拟（中国还是一个特别迷信品牌的国度）。经过PSP流行潮的大规模洗礼以后，索尼在娱乐消费电子商品的主流用户层的地位更是如日中天，如果该社能适时果断地进入，很可能会在短时期内产生水到渠成的积极效果。或许有人会老调重提起盗版问题，或许还有人会尖锐地指出相当部分的水货PSP并没有用于玩游戏，这些问题是否真的完全无解？日本著名游戏市场分析师平林久和在 2005 年曾经发表过这样的权威统计数据，一款游戏主机的软硬销售比达到 1.7：1 即可维持收支平衡（PS3 可能是一个特例）。对于中国这样环境特殊的市场处女地来说，或许软硬比达到 2：1 才能勉强维持收支平衡。2:1的软硬比对于中国大陆消费者的传统消费习惯而言，可能是一重无法逾越的障碍。2:1的软硬比对于中国大陆消费者的潜在购买力来说，却并非难如登天。关键的关键，还是需要厂商提供足够具有魅力的内容服务，才能逐步引导消费。

春天远不远？春天已在望……



最近一段时间真是大作如潮。《忍者龙剑传 龙剑》素质堪称一流，流畅的操作让人欲罢不能；《重生传说》移植度非常高，值得在掌上重温一次；《时光裂缝》是一款优秀的原创AVG，剧情派一定要尝试一下。《口袋妖怪》、《樱大战》、《蜡笔小新》、《影之传说》等知名作品也有外传或新作推出，粉丝们不容错过。像《无限回廊》这样的创意益智作品也值得玩家一试。

POCKETGAMES

重生传说

テイルズ オブ リバース

UMD■NBGI■RPG■2008年3月19日■1人

■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

雷伊：游戏的移植度如PSP版《宿命2》一样高，相比PS2版的原作几乎没有缩水。游戏在系统方面和系列其他作品有很大区别，不管是战斗、料理、还是装备打造等系统都有着很高的独创性，值得研究的地方非常多。PSP版的本作相比原作增加的新要素并不算多，不过诸如斗技场、4周目以后的GOD难度等还是挺让人满意的。强烈推荐给喜欢RPG的玩家。推荐

朧月：本作的移植是意料之中，但如此缺乏诚意的移植却是意料之外。相比之前增加了大量BOSS的《宿命2》和追加全程语音的《幻想》，本作的新增要素无法让人满意。但以上缺点毕竟只是针对“移植作品”而言，将这些要素抛开的话，游戏本身是一部非常不错的作品，无论是画面还是系统都非常成熟，推荐给各位没玩过PS2版的玩家。

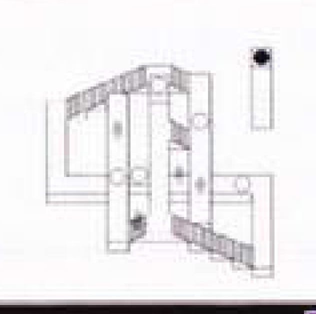
宇野：爽快的战斗、精美的人设、动人的故事，《重生》无疑是一部优秀的《传说》作品。众玩家对三线的战斗系统褒贬不一，不过个人觉得这个设定很有意思，也给战斗增加了难度。每个角色战斗时都分散在不同位置，法师再也不能像以往那样安心地站在战士身后咏唱魔法，很容易被打断。在Hard以上的难度中稍有不慎很容易就会Game Over。

无限回廊

无限回廊

UMD■SCEJ■PUZ■2008年3月19日■1人

■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

乌各：老实说，本作的画面恐怕在PSP上再也找不到第二例，但仅因为画面就把它拒之门外那你可一定会后悔，游戏的内涵都体现在充满创意的玩法上。利用视觉错觉来找出隐藏道路的规则很有新鲜感，玩家每走一步都需要动脑筋，没有一定的空间感和想像力基本无从下手。另外本作的音乐也非常棒，舒缓的音乐和简洁的画面配合得恰到好处。

赢先知：PSP上又一款创意之作，利用错觉来解谜的玩法比较精彩，但也经常会出现虽然这一关明明通过了却不知道是如何通过的情况。游戏的玩法较丰富，不过画面表现和音乐效果实在是太过沉闷，界面也不够亲切，加上难度很高的谜题，会经常让玩家感到非常烦躁。但是如果有耐心的话，玩家就能好好享受脑细胞被谋杀的快感。推荐

雷伊：单纯的黑白画面再加上动听的音乐，本作给人带来了一种洗涤心灵的感觉，但可惜老是重复这样的画面和音乐难免会让人觉得单调。游戏的操作简单，规则也不复杂，但实际玩起来却很让人伤脑筋。与高难度不相符的是，玩家在过关后的成就感并不高，游戏缺乏一种让人反复挑战的冲动，如果能有更明确的目标来驱使玩家相信会好很多。

纳米漂移2

Nanostray2

卡片(256Mb)◆Majesco Games◆STG◆2008年3月11日◆1~2人◆对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面	■■■■■
音效	■■■□□
系统	■■■□□

盲先知 本作的素质比预料中的高出不少，关卡设计和难度都令人十分满意，革新后的武器系统增加了游戏的变数，游戏流程的长度也恰到好处。游戏的画面非常细腻，将各种风格完全不同的场景表现得淋漓尽致。不过游戏的操作手感有点问题，按键和触控两种方式都难以让人满意，这对于强调操作的射击类游戏来说是个很大的问题。 推荐

羽纹 作为一款NDS平台上原创正统STG的续作，《纳米飘移2》给人一种完全区别于前作的概念：血槽、保险、蓝币连锁系统的取消等变化都在告诉玩家前作和本作是两个不同的游戏。新加入的副武器定位功能实用度很高，而横、纵版面的导入也让人感觉眼前一亮。游戏中自机机身和敌人的子弹都较大，这就造成了躲闪的不便，凭空提高了不少难度。 推荐

软饼干 游戏画面属于看着就舒服的那种，华丽的背景和精致的机体建模能让人忽略马赛克的存在。眼花缭乱的弹幕配合各种绚丽效果丝毫没有拖慢的现象，战斗流畅度很高。欢快的电子音乐配合射击主题也是恰到好处。新加入的横版关卡带给了玩家多元化的游戏体验，另外由于“放保险”的设定被取消，难度相比前作微微有所提升，老玩家初上手时可能会不大适应。

影之传说2

影の伝说 THE LEGEND OF KAGE 2

卡片(256Mb)■Taito■ACT■2008年3月13日■1人■无对应周边



画面	■■■□□
音效	■■■■□
系统	■■■□□

羽纹 一款让人充满久违感动的作品，抛开情感上的因素来看待它，其总体素质还是令人满意的。丰富多采的技能和忍术是游戏的一大亮点，而在关卡中四处搜集合成忍术所需的忍玉让人乐在其中。游戏的评价系统比较鸡肋，只依靠关卡中的最大连击数来作为评判标准让人感觉“荒唐”；而双主角的设定未在性能和招式上体现出两者的差异让人觉得有些失败。

不用说一蹦两个屏幕的跳跃，就是光听着背景音乐就够让人感动了。游戏在创新的基础上仍然保持了FC时代动作游戏的一些特色标志，比如“僵硬”的手感、“无赖”的BOSS和“奇怪的”攻击判定，再加上过高的难度，导致了许多新玩家很难适应。不过总体而言，本作的素质还是相当之高的，在此真情推荐，如果各位玩家不介意稍许“怀旧”的话。 推荐

盲先知 本作的整体素质甚至不如中高端手机游戏。人物动作的帧数极少，而且非常不流畅，判定等细节设计得也较不合理，手感更是差劲。忍术合成系统虽有创意，但实际上起不到什么作用。关卡、敌人重复率很高且没有存在感，前期BOSS的过份脆弱和后期BOSS的过份坚韧更是匪夷所思。本作仅有的亮点就是怀旧感十足的音乐了。

哆啦A梦 野比太与绿巨人传 DS

ドラえもん のび太と緑の巨人伝 DS

卡片(512Mb)■SEGA■ACT■2008年3月6日■1人■无对应周边



画面	■■■■□
音效	■■■□□
系统	■■■□□

马修 这部由动画改编的游戏拥有相当高的素质，手感、画面、系统都达到了一定的水平。本作的收集要素非常丰富，玩家还可用自己收集到的古怪物件来装饰出一间极具特色的秘密基地。说到游戏的缺点，那就是难度偏低。因为一路上会掉出回复道具的敌人非常多，而且他们还会不断刷新，也就是说玩家根本不用担心会没有HP，一个劲往前冲就可以了。

作为人气电影的改编游戏，本作的画面清新，动作也十分流畅，可以说是同类作品中的精品。游戏中的道具和武器的种类十分丰富，看到竹蜻蜓、空气炮、任意门等耳熟能详的法宝，相信一定会勾起很多玩家童年的回忆吧。游戏的难度总体来讲不算太高，只要活用每位同伴的能力，基本没有过不去的地方，在这里推荐给所有喜欢哆啦A梦的玩家。 推荐

胧月 作为一部动作游戏，本作拥有流畅的画面和优秀的手感；作为一部FANS向作品，本作成功地将《哆啦A梦》的角色魅力展现了出来。游戏整体素质还是不错的，部分主线剧情中加入了语音，声优也请到超人气女优堀北真希。不过，比较遗憾的是游戏中没有设置切换道具的快捷键，且时常需要更换道具，这样便会浪费不少时间。

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため

卡片(512Mb)■SEGA■RPG■2008年3月19日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面

音效

系统

时光裂缝 寻找被夺走的过去

Time Hollow 夺われた过去を求めて

卡片(1Gb)■Konami■AVG■2008年3月19日■1人■无对应周边



NDS

画面

音效

系统

蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランド カチンコガチンコ大活劇

卡片(1Gb)■Banpresto■ACT■2008年3月20日■1人■无对应周边



NDS

画面

音效

系统

马客 虽然不能算是纯正的《樱战》作品，但本作还是有许多可圈可点之处。每个角色的特殊技能使迷宫的探索变得十分有趣，而充满特色的必杀技也被原汁原味地保留了下来。另外，看到《樱战》的众多角色相聚一堂，会让人有种说不出的感动。游戏的主要缺点在于战斗难度偏低，许多看起来深藏不露的BOSS打起架来都成了软脚虾，实在可惜。

雷伊 《樱大战》的构架加上《西林》的玩法，游戏初公布时确实让人感觉意外不小。本作是系列中人物聚得最齐的一次，本以为在故事上能有让人眼前一亮的地方，但能让FANS共鸣的地方却并不多。和系列以往的作品一样，游戏在难度方面偏低，要想通关并没难度。语音、CG图片在本作中成了非常奢侈的东西，很难让人感觉到原系列的魅力。

眩月 《樱大战》的超级走形作。相信只要是系列的FANS看到这部游戏都会抱怨，美名其曰继承了《樱大战》种种优秀系统，结果出来的却是一部不伦不类的作品。战斗过于简单，节奏十分拖沓，迷宫也毫无特色可言。游戏不但鲜有语音，剧情也薄弱得可以。SEGA原本可能认为众多的角色足以吸引FANS了，但个人认为真正的《樱大战》FANS反倒很难接受本作。

眩月 完成度相当高的一款原创文字类AVG，一拿起来就无法放下，实在非常有趣。名家执笔的剧本悬念迭起，从头到尾都能牢牢抓住玩家，同时在解谜上也没有多作刁难，感觉很舒服。较短的流程多少会让人觉得不太尽兴，不过游戏里设置了一些与主线无关的修正任务，丰富了探索的乐趣。如果你对那些充斥杀人事件的侦探AVG感到厌倦，请务必尝试本作。 **推荐**

雷伊 游戏的素质果然没有让人失望。不管是独特的世界观、充满魅力的人物还是动听的片尾曲，都让这款原创的AVG作品拥有着很高的含金量。游戏在系统方面并没有什么难点，就算是没有玩过此类游戏的玩家，只要有一定的日语基础就可以轻松上手，并深深投入到游戏中去。游戏的剧情跌宕起伏，如果能在推理部分再加强一下会更棒。 **推荐**

先知 新颖的题材加上扎实的表现功力，就算通关多次后其中的人物关系仍有很大可研究度，不愧是小岛秀夫领衔开发的作品。虽然剧情上从头到尾都跳跃着强烈的音符，可惜流程实在太短，也没有多少让人投入的要素，玩上10周目也花不了多长时间，耐玩度有所欠缺。其实就剧本的选材来说，本作是很适合设置多条分支剧情的，期待续作能弥补这个遗憾。

马修 收录15部《蜡笔小新》剧场版——相信仅仅凭这点，该游戏就足以吸引广大喜爱小新的玩家了，更何况本作也继承了前几作的高素质。画面依旧细腻，音乐依旧动听，而且本作实现了全程语音，可谓非常厚道。游戏的整体难度不高，收集要素也很多，但个别触摸操作关卡难度却高到不允许失误，而且触摸关卡不能在游戏中退出的设定也颇为奇怪。 **推荐**

眩月 难能可贵一部动漫改编游戏能做得如此厚道。继承系列的恶搞传统，依然是全程语音，由众多大牌声优演绎15部剧场版的猥琐故事实在非常有趣。游戏整体不会刁难玩家，画面和音效都具有相当水准，玩起来很流畅。不管是正常流程还是迷你游戏，关卡的设计都极为用心，叫人捧腹不止。不过游戏在系统上尚有不到位之处，部分剧情也容易"教坏小孩子"。

对于一款动漫改编的ACT游戏来说，《蜡笔小新》的素质的确不错，手感方面可以算得上是2D动作游戏的上乘。可惜和前作相比，本作只能算是一个资料片，在系统上没有什么进化之处，画面音乐较GBA版也没有什么太大的变化。倒是新增加的几个利用触控笔玩的小游戏比较有意思。众多隐藏要素对于收集狂人们来说可以忙活一阵子了。

口袋妖怪突击队 融合

ポケモンレンジャー バトナージ

卡片(512Mb)■Nintendo■A・RPG■2008年3月20日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面
音效
系统

马修　作为《突击队》的第二作，那些来自于《钻石·珍珠》的口袋妖怪无疑是吸引人再次拿起笔狂虐自己机器的根本原因。游戏的画面谈不上华丽但看着很舒服，音乐说不上激昂但听了悦耳，剧情虽然不够波澜壮阔但一路玩下来会觉得非常轻松有意思。如果说不足，那就是后期的BOSS太变态；而无法跳过的冗长对话也有点"磨练"人的耐心。推荐

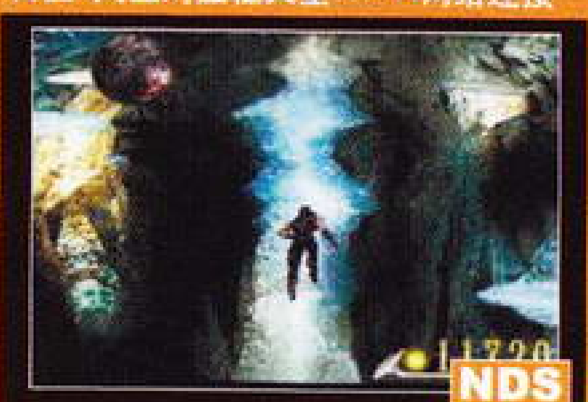
马洛　作为"《口袋妖怪》系列"的分支作品，本作的素质相当不错。系列特色之一的收集要素依然丰富，并且新登场的《钻石·珍珠》版的精灵也为游戏增色不少。战斗方面，这次精灵的攻击方式明显丰富了，使捕捉难度有所提升，不过其实最终遭罪的还是NDS屏幕。相比前作虽然这次的故事流程变长了，但是前期剧情交代比较拖沓，不能跳过也让人颇为郁闷。

雷先知　本作又是一款"屏幕杀手"级的游戏。虽然游戏的玩法与正统作品不同，但是那种捕捉精灵的乐趣依然得到了保留，画面也保持了系列一贯的清新风格。强调精灵与自然关系的剧情也让玩家能有和以往不同的感悟。由于本作是在《钻石·珍珠》之后推出的作品，所以很厚道地加入了与之联动的系统，让玩家在两个游戏中都能得到好处，可谓十分人性化。

忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

卡片(1Gb)■Tecmo■ACT■2008年3月20日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面
音效
系统

宇帮　对于NDS来说，《忍者龙剑传》的画面几乎能用"惊艳"两字来形容。隼龙流畅的动作和触控操作的顺手也让之前的怀疑全消。降低了的游戏难度即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松过关。而对于高手而言，多难度的设定也不必担心会简单得无聊。只可惜和《战神》一样，流程过短与关卡较家用机版设计得相对缺乏创意是本作最大的两个遗憾。

LIKY　能够将触摸操作如此完美地融入到ACT游戏当中，本作也算是迄今为止NDS上的第一款了，游戏的操作实在是令人忍不住要赞一个，顺手、爽快，同时不乏技巧性，打斗起来极为流畅。值得称道的还有游戏的画面和音乐，都保持了相当高的水准，比较遗憾的是游戏几乎没有语音，剧情表现力缺乏大作感觉，不过总的来说仍是一款相当有突破性的作品，

软饼干　首先要对画面赞一个，本作绝对是一款养眼之作，绚丽的战斗场景，让人不敢相信这是出自NDS平台。操作手感之佳毋庸质疑，打斗流畅，无半点拖慢感，让人玩到欲罢不能。但是缺点也在于此，长时间频繁划动触控笔可能会导致手酸无比，误操作不断也颇让人懊恼。游戏难度远没有家用机版来得高，任何人都能轻松体验到具有视觉冲击力的极至动作演绎。推荐

超热血高校国夫君 躲避球部

超热血高校くにおくん ドッジボール部

卡片(64Mb)■Arc Syetem Works■ACT■2008年3月19日■1～8人■无对应周边



画面
音效
系统

马洛　"《热血高校》系列"想必每位从FC时代过来的玩家都玩过，作为时隔20年发售的系列最新作，本作的进化点可谓相当之多。不仅操作手感得到了完全保留，游戏的画面都经过了重新制作，另外新增的热血槽模式也可圈可点，使游戏的玩法更加火爆。如果你喜欢这个系列，那本作一定可以让你找回小时侯玩FC版的那份感动。推荐

宇帮　"《热血》系列"终于按耐不住，将其复刻之道于NDS平台再度推行。可能是为了降低游戏的难度，躲避球的飞行速度总是有些偏慢。还好这是一个玩"暴力"的游戏，利用各种手段将敌人"打蒙"才是精华之所在。总体而言，除了画面之外，本作进化的地方着实不多，希望厂商还是下点功夫，毕竟大家都不想看到《热血》不再热血的那一天。

羽欧　"《热血》系列"的游戏手感一直不错，本作也是如此，不过游戏整体的速度感没有FC版出色，这主要与角色跑动缓慢以及球飞行缓慢有关。新加入的"暴力系统"加强了游戏的可玩性，毕竟没有拳脚不能算是真正意义上的"《热血》系列"（笑）。说到稍有不满的地方，那就是轮到外场选手处理球时，他们的反应会慢上半拍，这无疑影响了游戏的整体流畅度。

星之海洋 初次启程

スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー

◆Square Enix◆RPG◆2007年12月27日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应周边

游戏时间：30小时以上

黄金眼评分：25 文 羽纹 PSP



黄金眼 REVIEW



《星之海洋 初次启程》（下称“《SO1》”）又是PSP平台上一款复刻作品（为什么我要说“又”……orz），虽然这种性质的作品带给玩家的感觉不及系列新作那样振奋人心，不过好在厂商在对待复刻作品时表现得比较用心，再加之原版游戏本身独具魅力，因此最终为玩家交上一份还算满意的答卷。虽说是这样，但游戏中仍然存在一些瑕疵，下面本人就具体围绕游戏中一些让人不适的地方来谈谈切身感受，如果您读过之后持反对意见，请不要扔鸡蛋哦（笑）。

鱼与熊掌不可兼得

谈到这部作品，就不得不说说它的剧情。本作以开篇时在洛克行星上流行的怪病、主角遭遇外星人等事件牢牢抓住玩家的游戏欲，之后以为寻求事件真相而利用“时空之门”回到300年前的众人在那里经历的各式境遇为主干而不断推动故事情节的发展，其间夹杂数量繁多的分支剧情而让玩家完全沉溺于其中。不过可能是由于收录的事件过多导致部分事件在细节的处理上略显仓促，反而给人一种意犹未尽的感觉，这其中典型的就是对“真红の盾”这位神谜而又略带悲情色彩的敌方角色刻画乏力，他与约书亚、艾莉丝兄妹间的纠葛被描写得平淡无奇，给人以未能完全发挥“真红の盾”角色形象作用的感觉；而在游戏后期剧情中提到的“死之翼集团”最终也以艾莉斯轻描淡写的一句话而从游戏的舞台上瞬间退下，当你在满心期待事件圆满答案的时候，这种草草结尾的方式让人感到惊讶的同时也引来一阵牢骚。

一些对比

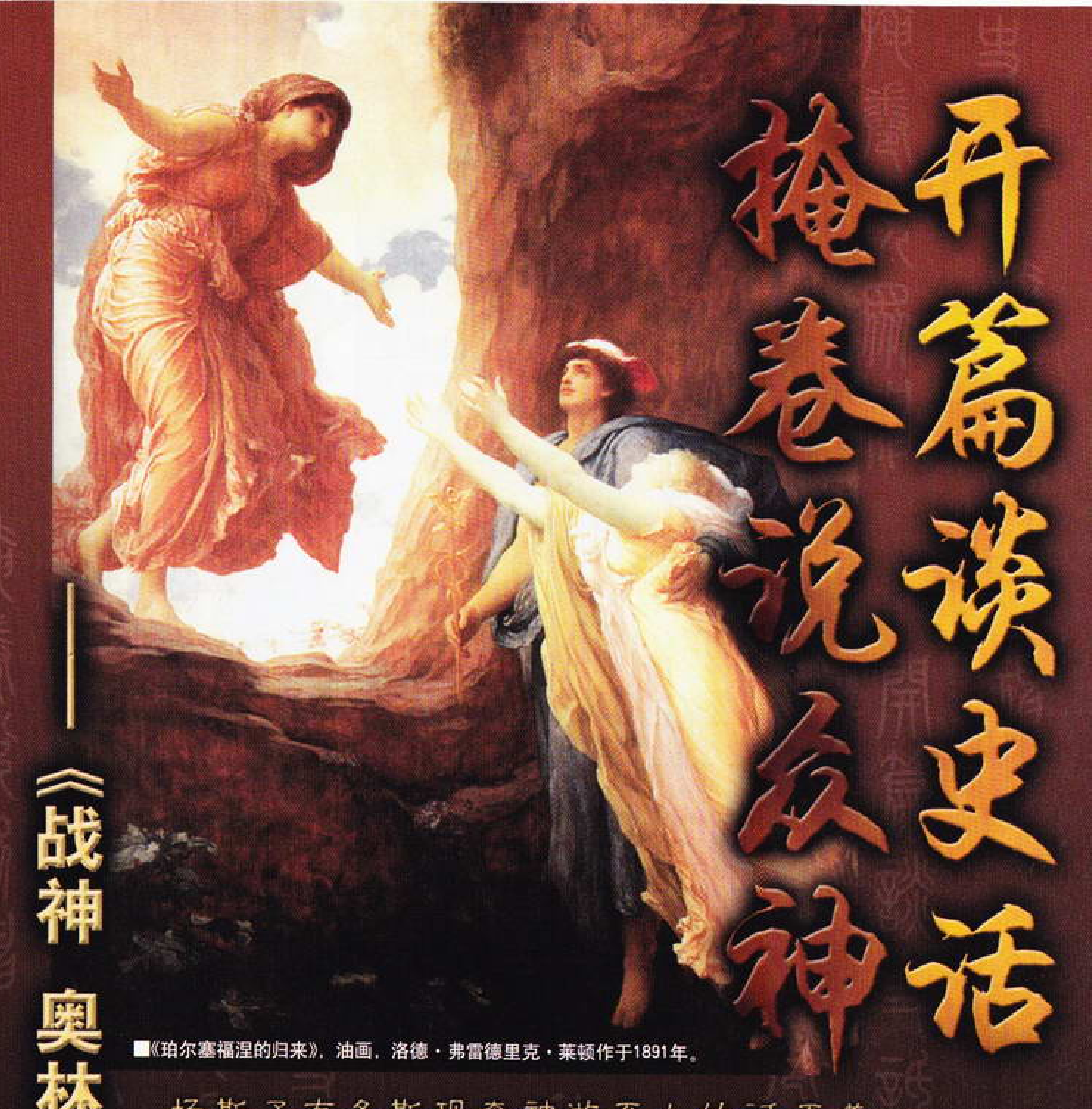
玩过本作的人都会不约而同地对将其战斗系统与“《传说》系列”相对比，不过大多数人都会得出这样一个结论，那就是《SO1》的战斗并不能算得上特别爽快。虽然角色们可以在战斗场景中自由地移动，不过由于攻击判定只能在直线上产生，因此从很大程度上限制了玩家在战术方面的发挥。“《传说》系列”战斗的精髓就是在于不同技能间的连击，能否有效达成高连击直接关系到战斗的结果和玩家的爽快感受，而《SO1》则更注重于了解各角色的不同性格与行动模式，通过这些内容来针对性地学习符合他们特长的技能来实现个人战斗能力的提升，而在战斗中对攻击技能的选择相对来说并不是特别严格，除开面对最终BOSS、隐藏BOSS这几个强力敌人前需要认真揣摩一番外，玩家在游戏中的大多数战斗都只需抡上武器前去猛砍，体力不足时等待后方角色补血，然后继续重复上面的过程直到胜利音乐的响起，时间一久不免让人感觉乏味无奇。

过于CU？设计缺陷？

不得不说，之前未曾接触过本系列的羽纹在第一次看见角色特技画面的时候确实有一种摸不着头脑的感觉，琳琅满目的技能表、每位角色都能学习任何技能、再加之技能工会里含沙射影、指向性不明的解释让我这个LU显得无所适从，从这一点上来说，《SO1》的系统对于新手门槛还是显得有些高。倘若还有制作《星之海洋2 二次进化》（下称“《SO2》”）攻略的机会，倘若能在新作里看到这方面有所改善，那本人就要感动得流泪了。

《SO1》另外一个令人诟病的地方就是角色在大地图上“龟速”般的移动速度，而游戏内容中又经常有从大陆北端A镇徒步走到大陆南端B镇的“无敌”设定来折磨你，因此由此而引发的嘘声不绝于耳。虽然游戏中确实存在可提升大地图移动速度并且不遇敌的奇妙宠物，不过讽刺的是当玩家得到它的时候，游戏马上就要通关了……近来得到一个好消息，那就是SE在介绍《SO2》的时候特别将“角色地图画面移动速度UP”作为一个瞩目改善点来说明，看来厂商还是蛮有“良心”的（笑）。

好了，说了这么多的缺憾，也算是本人对《SO2》的一些期望。作为一款复刻游戏，《SO1》的总体表现还让人满意。希望接下来的《SO2》能如它的副标题“二次进化”一样，给玩家带来前所未有的新鲜感觉。



■《珀尔塞福涅的归来》，油画，洛德·弗雷德里克·莱顿作于1891年。

开篇谈史话 掩卷说众神

——《战神 奥林匹斯之链》背景浅析

作为世界四大文明古国之一的希腊有着璀璨的文明和悠久的历史，而它的神话体系则是它文化中最知名的部分之一。希腊神话里的神数量众多，而且他们大多有着自己的个性和传奇故事，这也是希腊神话容易被人接受的一大原因。众所周知，『《战神》系列』是以希腊神话与历史为背景来创作的游戏，游戏里奎托斯的对手中很多都是希腊神话里的神，《战神 奥林匹斯之链》之中奎托斯也免不了要做这弑神之事。游戏中出现的人物基本上都非凡人，他们有帮助奎托斯的，有利用奎托斯的，有阻挡奎托斯的，各个都有着自己的目的。虽然游戏的剧情中有原创成分，但是这些人物的设计也都参照了神话中他们本身的性格。让我们顺着奎托斯的足迹走进历史和神话，看看游戏中这些场景与那些超凡之人原本的面貌吧。

文 盲先知
美编 澄香

阿提卡海岸

The Shores of Attica

阿提卡地区

游戏中的第一个场景就是古希腊的阿提卡，准确地说，阿提卡是一个地区的名字，不过很多时候人们都直接把它当做是一个城市了。阿提卡地区南边和东边是爱琴海，虽然地理环境不算优越，但公元前十三世纪时已建起了居民点。阿提卡地区耕地面积小，降雨量也不足，只有畜牧业能够得到一定程度的发展，所以这里的羊毛非常有名。这些条件促成了居住在这里的希腊人进行频繁的海外贸易。阿提卡地区最重要的经济作物是橄榄，希腊人在生活的各个方面都会使用橄榄或橄榄油，这也是希腊神话中橄榄频繁出现的原因吧。

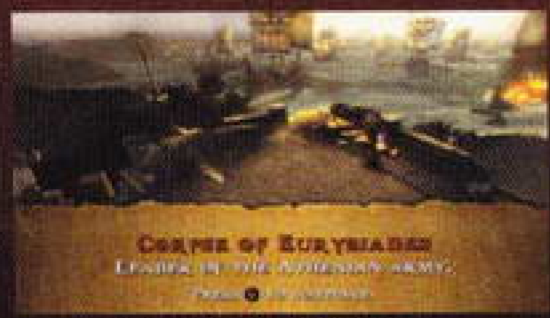

■阿提卡地区的地理位置。


◀取材于希腊神话的绘画创作，很好地表现出了阿提卡人的生活状况。

波希战争

奥林匹斯众神派遣奎托斯来到阿提卡的目的是为了对抗来犯的波斯帝国，毕竟作为神们本源的希腊如果被异国侵略，那神自己的安全也会受到威胁。在历史上，庞大的波斯帝国确实曾经对希腊的城邦展开过侵略，在公元前499年至公元前448年间曾经数次攻打希腊。在战争期间希腊人中曾诞生过无数可歌可泣的故事，像是被人们津津乐道的斯巴达勇士，还有以少胜多的马拉松城之战等，都在历史上颇有名气。波斯一方则以弯刀和战象而闻名，游戏里有些杂兵使用的武器就是弯刀，战象在游戏中虽然没有直接出现，但是在游戏的隐藏动画里则有前期设定中的战象图片。由于希腊人在战术和指挥上有着较大的优势，所以在兵力不足的情况下最终还是取得了战争的胜利。当然了，游戏里战事的胜利是因为奎托斯那过人的勇猛与力量。


■波希战争时的战船。



▲游戏中的战船。

马拉松之城

The City of Marathon

摩尔甫斯

在太阳消失之后，大地被黑色云雾所笼罩，奎托斯也受到了这神秘力量的影响，这力量的主人就是希腊神话中的梦神摩尔甫斯。传说摩尔甫斯是睡神许普诺斯的儿子，有两个兄弟樊塔萨斯与福柏托尔。摩尔甫斯总是躺在自己昏暗的洞窟里那被罂粟花簇拥的象牙床上，掌管着人类的梦。

但实际上，摩尔甫斯兄弟三人都要掌管人类的梦，而且各司其职：摩尔甫斯负责人们平时的梦，福柏托尔负责恐怖、吓人的梦，樊塔萨斯负责制造一些迷幻的、不真实的梦。在此之外，摩尔甫斯还掌管着国王、英雄等大人物的梦，所以他的地位显得比较特殊，人们也经常忽略他两个兄弟的存在，把他当成所有梦境的主使者。在游戏里，摩尔甫斯利用太阳神的消失，将自己的力量散布于整个世界，让奥林匹斯的众神大多陷入了沉睡。如果奎托斯不能阻止他，那所有的神都将服从于摩尔甫斯，他也将占有整个世界。

马拉松

各位读者应该都已经知道，现代的长跑运动马拉松的来源就是这座马拉松城。游戏中的马拉松城被摩尔甫斯的黑色云雾所笼罩，成了一座长眠之城，但在历史上它却是一座胜利之城。公元前490年，波斯人的军队渡过爱琴海在离雅典不远的马拉松登陆。雅典人得知消息后一面积极备战，一面派著名的跑步能手斐里庇第斯去尚武的城邦斯巴达寻求援兵，可是斯巴达人却拒绝了这一请求，斐里庇第斯无奈之下又赶回了雅典。这时的雅典人已经开始在马拉松组织军队，并依靠自己的地理优势发挥战术重创了敌人，将波斯人击退。为了把大获胜利的消息传递给焦急期盼中的雅典人民，斐里庇第斯不顾自己连续奔波的劳累和战斗中所受的伤，拼命奔向雅典城。当他跑到雅典城的中央广场时已经累得奄奄一息，斐里庇第斯用尽剩下的所有气力大声喊到："欢乐吧，雅典人，我们胜利了！"话音未落，他就栽倒在地上，再也没有醒来。



▲波斯士兵浮雕。

马拉松之战是历史上著名的以少胜多的战斗，为了纪念这场战斗，也为了纪念献出自己生命的英雄斐里庇第斯，1896年的第一届奥林匹克运动会上，一个新的竞赛项目诞生了，它就是马拉松赛跑，而赛程的长度与马拉松至雅典的距离一样为42.195公里。不过在游戏中，奎托斯可没有跑那么远的距离，从马拉松城到太阳神殿对他来说可是不费吹灰之力的。

希腊神话简介

希腊文化源于古老的爱琴文明，古人对生死之事和自然现象都感到难以理解，再加上拓展生存空间时出现的不少传奇英雄故事，神话就这样在情况下逐渐诞生，并在公元前十一、十二世纪到公元前七、八世纪间逐渐成型。这些神话故事最初都是口耳相传，而一些诗人则以诗歌的形式将其部分地保存了下来(如荷马的《荷马史诗》、赫西奥德的《神谱》等)。

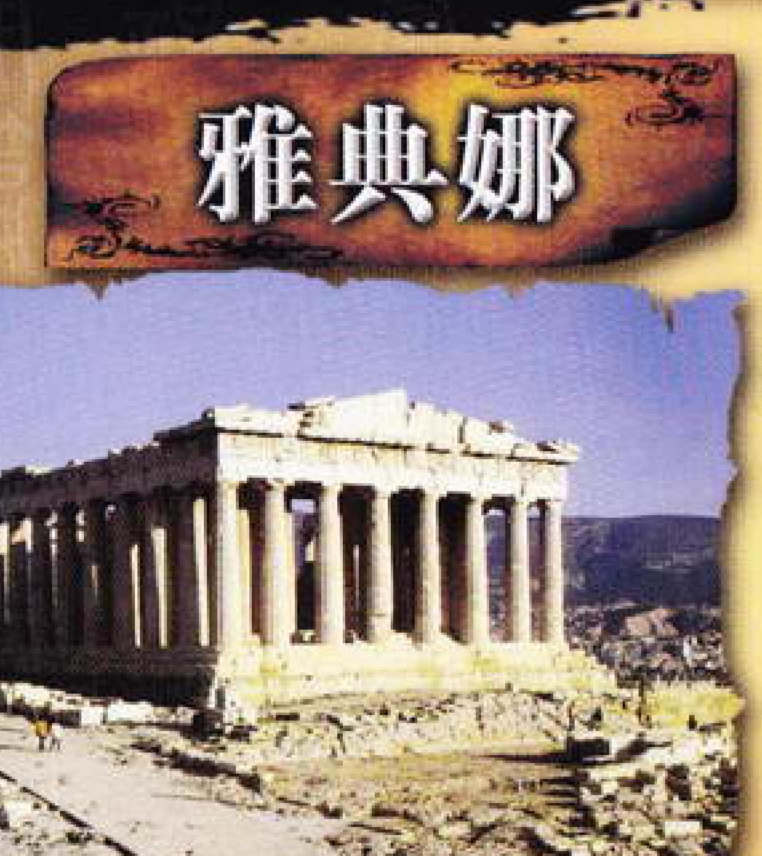
希腊神话包括英雄传说和神的故事两个部分：英雄传说起源于对祖先的崇拜，其中的主人公大多半神半人，体现了人类征服自然的决心；神的故事则描述神们掌管着自然和生活的各种现象与事物，以和凡人一样的人际关系组成以宙斯为中心的奥林匹斯神统体系，这也是《战神》里较多涉及的方面。

希腊神话中的神有着和凡人一样的喜怒哀乐与私欲，也像人类一样参与各种活动。而且他们大多个性鲜明，没有禁欲主义因素，也很少有神秘主义色彩，所以人民很乐意接受这样的神话故事。可以说，希腊神话不仅是希腊文学的土壤，而且对后来的欧洲文学也有着深远的影响。

太阳神神殿

The Temple of Helios

雅典娜



▲雅典卫城祭祀雅典娜的帕特农神庙遗迹。

虽然在游戏中雅典娜扮演着一个有些阴谋家感觉的角色，但是实际上她却是人们最崇拜的神之一。在神话故事里，雅典娜是智慧之女神，她教会人类养牛养马，制车造船，又赐予人类耕作工具和纺织工具，最后，雅典娜还将法律与秩序带到人间，并且把战术传授给人们。在农业占社会主要部分的当时，雅典娜的能力使她受到了众多人民的崇拜。



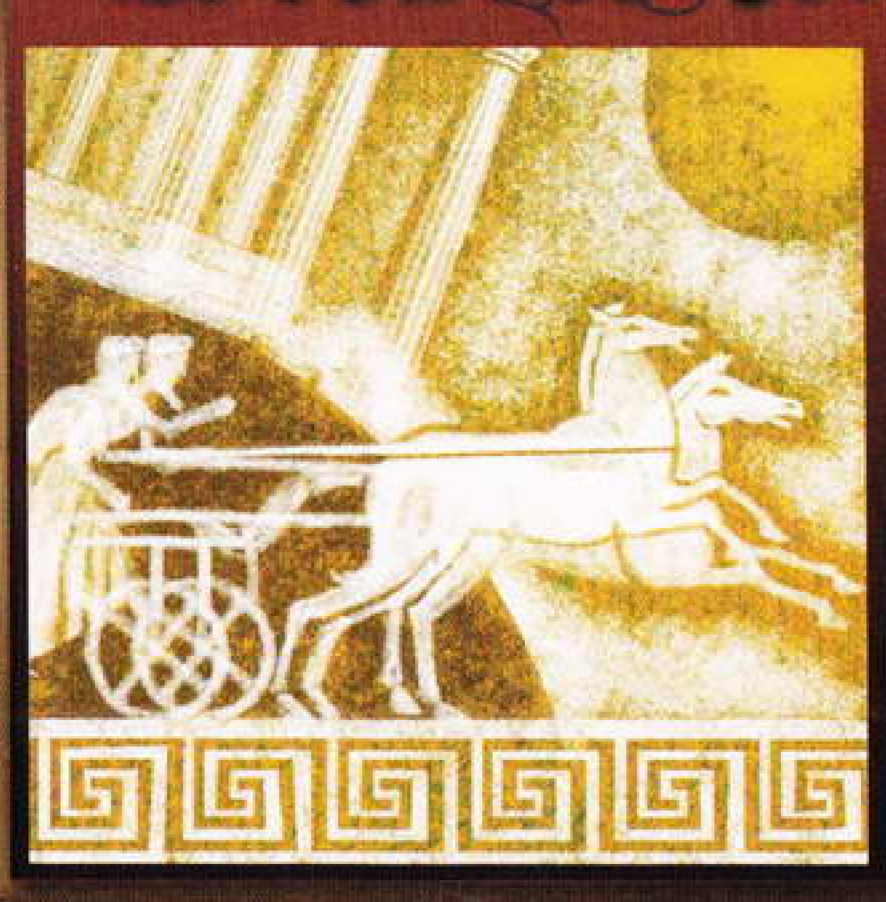
▲帕特农神庙中的雅典娜像。

雅典娜在众神之间的地位也比较特殊，她是众神之主宙斯与聪慧女神墨提斯的女儿，相传宙斯听了“儿女会推翻自己”的预言，于是将雅典娜吞入了腹中。可是在这之后他就开始严重的头疼，诸神间谁也没有办法，最后宙斯只得让匠神赫斐斯托斯劈开自己的头颅，这时雅典娜就身披戎装从宙斯的脑袋里走了出来。她不仅有着和宙斯一样操控雷电的能力，还有一面充满神力的伊吉斯神盾，所以她的力量比绝大多数神都要强。虽然雅典娜平时性格温和，但是在“工作”上却非常严格。她惟一的缺点可能就是嫉妒心很强，无法忍受别人的挑战，如果自己比不过人家的话还会用自己的神力“作弊”，她由于嫉妒美杜莎的美貌而将其变成怪物的故事就是人们所熟知的。



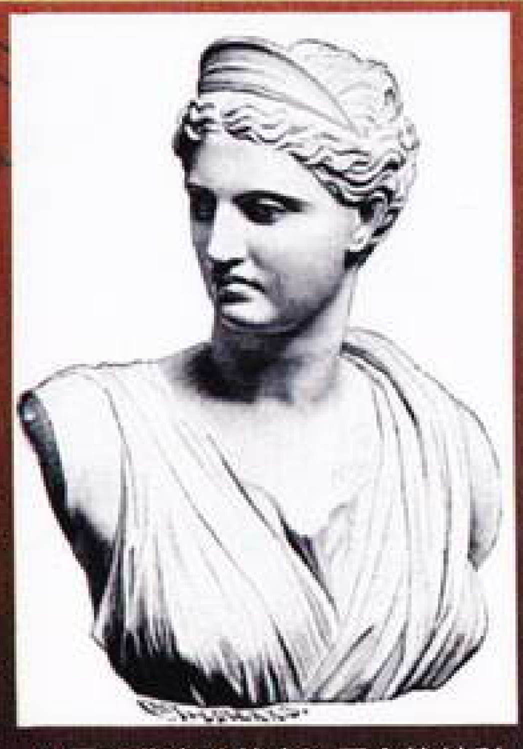
◀希腊出土的陶罐，画面内容描述雅典娜从宙斯脑袋里出来的瞬间。

赫利俄斯与太阳战车



◀赫利俄斯与太阳战车的版画。

太阳在人们的生活中是最重要的，没有太阳，那离世界末日就不远了。《奥林匹斯之链》里，太阳神赫利俄斯被泰坦从天空中扯落，世界就因此陷入了黑暗，前面提到过的摩尔甫斯也就是在这样的情况下才发挥出了他的力量。为了避免世界落入他的统治，奎托斯就要找出这事件幕后隐藏的真相，让太阳神赫利俄斯和他的战车重返



▲用现代电脑技术还原出的赫利俄斯塑像。

天空。

说到赫利俄斯，很多人都会把他和阿波罗弄混。究竟他们谁是太阳神，各界人士其实也是众说纷纭。其中一种说法是说阿波罗是光明和艺术之神，而赫利俄斯才是负责驾着马车在天上驰骋的太阳神。相传赫利俄斯是一位身材高大的美男子，头顶有着太阳光的光环。他每天都要驾驶着火焰战马拉着的双轮战车从大地的东边升上天空慢慢西行，最终从天空的西边落地。人们看到太阳在白天从天空中经过，其实看到的就是赫利俄斯的战车，正是因为有了他和他的战车，世界上才有了白天与黑夜的区别：他驾车腾空时就是白天，降落之时就是夜晚来临了。游戏的最后，奎托斯击败了想毁灭世界的势力，太阳神的战车终于又升上了天空。虽然奎托斯的噩梦还没有解脱，但对于地上的人们来说，这确实是个不错的结局吧。

奥林匹斯之穴

The Caves of Olympus

黎明女神厄俄斯

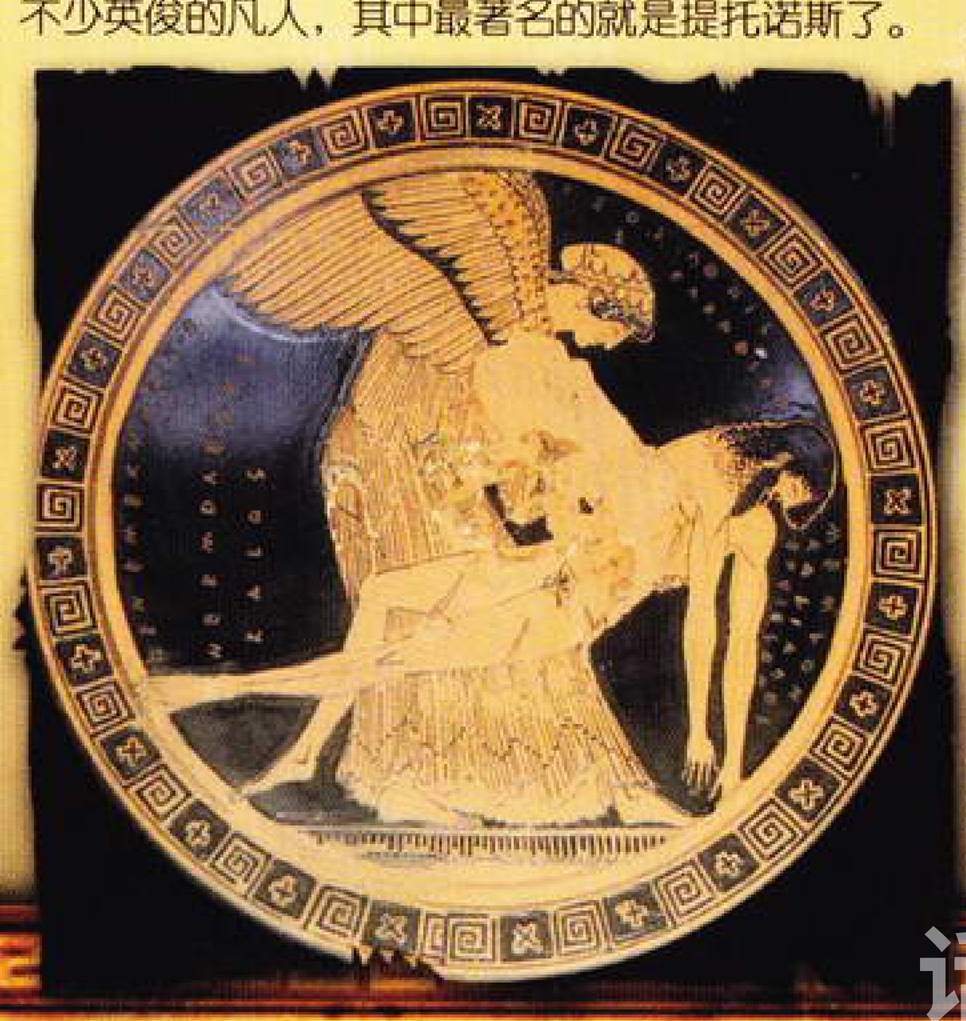
太阳神赫利俄斯有两个姐妹，她们分别是月之女神塞勒涅和黎明女神厄俄斯。这两位女神也都有着自己的马车可以驰骋天际。不同的是，塞勒涅是作为月亮出现在空中，而厄俄斯的工作则是在黎明时分的空中布满朝霞。

作为黎明女神，厄俄斯每天在清晨之时都要打开天界的大门，让赫利俄斯与他的战车能够顺利升空。《荷马史诗》中把厄俄斯描写成一位有着超越自然之美的女子，时常穿着以花朵编织成的长袍，还有着漂亮的手指与金色的手臂，在有些描写中她还有一双翅膀，眼泪还会化作清晨的露珠。不过在美貌之外，厄俄斯最广为人知的一点是她的多情，她有着很多情人，不仅和众多的神有来往，还爱上过不少英俊的凡人，其中最著名的就是提托诺斯了。


▲同样是古希腊出土的陶罐，内容为厄俄斯与她的马车。

厄俄斯在爱上提托诺斯后，曾向宙斯请求赐予提托诺斯不死的身体，但她却忘记了让宙斯赐予他永远的青春，结果只能看着自己的情人渐渐老去……

游戏中的厄俄斯由于失去了赫利俄斯的光芒而显得十分黯淡，而且自身的力量似乎也受到了损害，在奎托斯面前，她完全是以一个很低的姿态央求着奎托斯帮助自己。毕竟如果没有了太阳，也就不再会有黎明了。


◀公元前490～480年间的容器画像，厄俄斯与她在特洛伊战争中丧命的儿子。


▲游戏中的厄俄斯雕像。

地狱的深渊

The Depths of Tartarus

塔耳塔洛斯

在希腊神话中，塔耳塔洛斯既是一位神，又是地狱本身。作为神来说，塔耳塔洛斯是五大创世神之一，他的创造就是地狱。其他四位神则是大地女神盖亚、黑暗神俄瑞波斯、黑夜女神尼克斯和爱神厄洛斯。正是因为有了混沌之神卡俄斯所诞生的这五位创世神，才会有整个世界出现。在现存的传说中对塔耳塔洛斯作为神的描写并不多，这使他的性格不太鲜明。比较常见的说法是塔耳塔洛斯和盖亚结合后盖亚生下了最小的儿子提丰，提丰曾挑战宙斯的统治。

作为地狱的本体，塔耳塔洛斯是一个无尽的深渊，处在比哈底斯掌控的冥府位置还要低的地方，古希腊人认为塔耳塔洛斯就是世界的最底端。相传一个铜砧曾从天界掉落，9天之后才落地，而从地上掉落到地狱又花了9天的时间，从这里就能看出地狱是个多么深的存在了。和容纳亡者的冥府不同，希腊神话中地狱的作用更类似于一个监牢，这里终年不见天日，一些被众神击败的敌人都被关押在此，其中最有名的囚犯就是泰坦一族了。在游戏中，泰坦们被层层锁链囚于塔耳塔洛斯，作为奥林匹斯众神的手下败将在这里受着折磨，剧情中关键的泰坦巨人阿特拉斯也被关押在这里。也有说法说一些生前罪孽深重的人类也会被送至塔耳塔洛斯，在此受着无尽的折磨。

奥林匹斯十二主神

奥林匹斯十二主神是古希腊人崇拜的主要对象，也是希腊神话里最著名的神。他们掌管着世间最重要的各种元素，无论哪位神都对人们的生存至关重要。一般认为，这十二主神分别是：



▲十二主神的画像。

宙斯	诸神之主，天空、雷电与裁决之神
赫拉	诸神之后，女性、婚姻与母性之女神
波塞冬	海洋之主，大海、马术与地震之神
德墨忒尔	丰饶、农业、自然与季节之女神
赫斯提亚	健康与家庭之女神
阿佛洛狄德	爱与美、欲望与生殖之女神
赫利俄斯	太阳神，光明、医疗之神
阿瑞斯	战神，狂热与破坏之神
阿忒弥斯	狩猎与处女之女神
雅典娜	智慧、手艺与战术之女神
赫斐斯托斯	匠神，火与锻炉之神
赫耳墨斯	诸神的信使，商贸、速度与盗贼之神

另外也有两位神经常被列于十二主神之间，他们是欢乐与美酒之神狄俄尼索斯和冥府与财富之神哈底斯。据说健康与家庭之女神赫斯提亚将自己的主神之位让给了狄俄尼索斯，而哈底斯的主神位置则是代替了无法与女儿团聚时的德墨忒尔（后文有详细介绍）。

卡戎

作为冥府之神哈底斯的摆渡人，卡戎的出身其实相当“显赫”，他是五大创世神其中之二黑暗神俄瑞波斯和黑夜女神尼克斯的儿子，冥河斯提克斯上惟一的摆渡者。传说中他会载刚刚踏入冥府的亡者过河，但是会收取一些费用，如果没有钱的话就要在岸边徘徊一百年才能通过。正是因为这个传说，古希腊人在墓葬时都会在亡者的眼睛或口中放几枚钱币作为渡河的费用。

关于卡戎相貌的说法有很多，一些人认为卡戎是一个枯瘦虚弱的老人形象，穿着带有兜帽的斗篷手持船桨；还有人认为他的形象和魔鬼相似，不仅头上长角，有时还有恶魔般的翅膀。游戏中的卡戎形象十分独特，他是一个戴着金色面具的老人，披着一件黑色的斗篷，并且拿着一把大大的镰刀，整体形象更类似于西方传说中的死神。而且在游戏中，他也客串了“守卫者”的角色，阻止奎托斯进入冥府。其实在神话中，冥府的守卫者应该是三头地狱犬刻耳柏洛斯。

▲虽然米开朗基罗的名画《最后的审判》描绘的是基督，但是其中不乏希腊神话元素的存在。图中的就是冥府摆渡人卡戎。



▲卡戎从亡者的口中拿过钱币。



▲奎托斯与卡戎的战斗。

奥林匹斯山

奥林匹斯山坐落在希腊北部，它是由非洲大陆与欧亚大陆挤压而成的，最高海拔高度2917米。奥林匹斯这个名称的希腊语意为“发光”，用这样一个名字来命名这座神山实在是合适不过了。奥林匹斯山高耸入云，一年之中有大半时间被积雪所覆盖，山坡上松树等耐寒树木郁郁苍苍，景色十分美丽，古希腊人会把这美妙的地方作为众神的居住地，可能也是由于景色优美原因吧。

在神话中，奥林匹斯山是整个希腊的中心，而希腊又居地球的中心，那奥林匹斯山就是整个世界的中心，统治这个世界的诸神则肯定就居住在这座高山上了。他们在山上有着自己的宫殿，在这里统治整个世界。不过在后来希腊人的脚步开始踏上奥林匹斯山，他们发现山上其实并没有神的存在，所以在神话中就将奥林匹斯山也进行了神化，认为诸神居住的山其实在遥远的、人类无法触及的地方。另外，现代奥林匹克运动的名字也是来源于这座山。



▲奥林匹斯山的美景。



珀尔塞福涅神庙

The Temple of Persephone

阿特拉斯与泰坦

▶被囚禁的阿特拉斯。



▲纽约洛克菲勒中心楼前的阿特拉斯铜像。

《奥林匹斯之链》里，赫利俄斯是被从地狱深渊里逃出的泰坦阿特拉斯扯下了天空，所以游戏中的世界失去了阳光。泰坦是什么？他们为何会被关在地狱里？这位阿特拉斯是何许人也？这些问题在希腊神话中其实都有答案。

说起泰坦，就要追溯到奥林匹斯众神统治整个世界之前，那时的世界是由泰坦统治的。“泰坦”这个名字是这些神的族名，他们掌管着天空、大地和海洋，也让整个世界充满了和平与富饶。他们中的第一位主神叫做尤拉诺斯，他被大地女神盖亚（她也是泰坦族）推举为众神之王，但是却因为性格粗暴乖张而被众神厌恶，最后被自己的儿子克洛诺斯杀掉。尤拉诺斯临死之前给克洛诺斯下了诅咒，说他也将被自己的儿子刺杀而死。之后，克洛诺斯做了泰坦族的第二位神王，他因为惧怕自己父亲留下的诅咒，就将自己的子女全部吞入腹中，只有宙斯幸免。在获得了力量之后，宙斯联合众神，推翻了克洛诺斯以及其他泰坦神的统治，并且将这些泰坦关入了塔耳塔洛斯——也就是地狱。阿特拉斯就是泰坦族中的一员，不过可能没有自己的兄弟普罗米修斯知名度那么高，他在战败之后被宙斯所罚，必须站在大地最西边的边缘用自己的身体支撑起天空。在另外一些神话传说中，阿特拉斯也有一些很悲惨的遭遇，如被美杜莎的头颅变成石头等。

游戏中的阿特拉斯也是命运多蹇，最初被关在地狱中受罚，然后又做了珀尔塞福涅的棋子，最后落得了和神话中一样的下场：奎托斯用锁链再次将他囚禁，并且将整个世界压到了他的肩膀上。在一些雕塑或绘画作品里，阿特拉斯经常被描绘为一个肌肉结实的形象，用自己的双手和肩膀抗起了一个球体。不过这个球体并非我们的地球，而是包括了神们所居天界在内的天球。有意思的是，为了起到装饰性作用，古时人们绘制的地图册中经常会有阿特拉斯扛起世界的图案。久而久之，阿特拉斯这个词（Atlas）就有了地图集的意思。同时因为他扛着天球的姿势，在解剖学上人类的第一颈椎骨也是以这个名字来命名的。



▶墨尔本市中央商业区的黄金地段柯林斯街上的阿特拉斯雕像。

珀尔塞福涅

作为游戏的最终BOSS，珀尔塞福涅扮演着一个妄图毁灭世界的角色，不过在这残酷的野心背后，她其实是一个命运悲惨的女人。珀尔塞福涅是十二主神之一、自然与大地之女神德墨忒尔的女儿，是一位端庄的美女，深受自己母亲的疼爱。阿瑞斯、赫耳墨斯等神都曾向珀尔塞福涅求婚，但是德墨忒尔拒绝了他们，并把自己的女儿藏在远离奥林匹斯众神的地方。虽然德墨忒尔让珀尔塞福涅避开了奥林匹斯众神的目光，但她却没有料到在奥林匹斯之外也有人正对她女儿虎视眈眈。

有一次珀尔塞福涅在一条河边采花被冥府之神哈底斯发现，哈底斯便将她虏到了自己的领地。德墨忒尔发现女儿不见了之后就开始疯狂地寻找，可是她的神力只限于地上，位于地下的冥府中的情况她一无所知，所以她在地上怎么也找不到珀尔塞福涅。最后正是可以从天上看到一切的赫利俄斯告诉了她珀尔塞福涅的去向，可是德墨忒尔却无力到冥府找回女儿，只得去向宙斯求援。与此同时，因为德墨忒尔一心寻找女儿，早已放弃了对大地的治理，人间早已因为大地不再生长作物而饥荒遍地。人们的哭诉与众神的请求让宙斯不能无视这一事态，他命令哈底斯交还珀尔塞福涅，也命令德墨忒尔重新开始治理大地。虽然珀尔塞福涅终于能够回到地上，可是她在冥府中却误食了诅咒的果实——三粒石榴籽(也有说法是一粒、四粒或六粒)，所以每年都必须再回到冥府待三个月。在这三个月里，失去女儿的德墨忒尔无心治理大地，所以世间就进入了颗粒无收的冬季。待到珀尔塞福涅从冥府回来才会春暖花开。



▲游戏原画中的珀尔塞福涅。

本文标题的背景图片描述的故事就是每年春天开始时，神使赫耳墨斯将珀尔塞福涅从地下世界带回大地时的一幕。德墨忒尔激动地张开双臂弯下腰，来迎接自己心爱的女儿。珀尔塞福涅由于在暗无天日的冥府生活了许久，皮肤已经是惨白的颜色，身体似乎也虚弱得只有在赫耳墨斯的搀扶下才能行动，惟一能作出的动作就是伸出双手投向母亲的怀抱。但是在游戏中的珀尔塞福涅可比神话中的强气了许多，她不仅不屈从于自己悲剧性的命运，反而还试图利用阿特拉斯的愤怒将整个世界毁灭，即使自己也会随之毁灭也无所谓。宿命，这个可怕的东西不仅会束缚住一个人，而且就算是神也逃脱不掉。虽然奎托斯最后成功地阻止了珀尔塞福涅，但是自己何时才能摆脱这被众神利用的宿命呢……


▲画家笔下的珀尔塞福涅，美艳的外表下隐藏着几分孤寂。

这么一点点篇幅其实完全不够将希腊神话的体系与“《战神》系列”的背景说清楚，能够让读者有管中窥豹的感觉，笔者就已经满足了。由于笔者对希腊神话的了解并不算透彻，而且一些细节究竟是怎样各方面也是众说纷纭，很难找到一个统一的说法，所以文中不免会有一些内容与众读者所了解的知识相悖，如果对这些问题有什么见解，欢迎来信与我们讨论。

文 乌冬

美编 小鱼仔



EMBLEM of GUNDAM

エンブレム オブ ガンダム

在去年TGS公布的《高达》题材最新作品《高达纹章》终于有了进一步的消息，和以往的作品相比，本作的剧情表现手法和战斗系统都有了不小的变化，而且众多全新的要素也令游戏更加充实。本次的前线将对这些内容进行详细的介绍，高达粉丝们千万别错过。

高达纹章

エンブレム オブ ガンダム

NDS ◆NBGI◆SLG◆预定2008年5月1日◆日版 ◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

收录作品

本作收录了从初代高达到Z高达（U.C.0079～U.C.0087）时期的五部作品，同时游戏的制作人表示，本作是一款以全新手法去诠释《高达》的SLG作品，游戏将从另一个层面来还原《高达》作品庞大的世界观，让玩家对“高达世界”有更进一步的了解。下面的部分将对本作收录的几部作品做概括性介绍。

机动战士高达

因为人口膨胀带来的一系列问题，人类建造出殖民星并开始向宇宙迁移。不过在这之后不久殖民星里的Side3就宣布独立，并成立吉翁公国，正式向地球联邦政府挑起了历时1年的独立战争（一年战争）。

▶高达RX-78-2是一年战争初期地球联邦军的新锐机动战士，被吉翁军称为“白色恶魔”。

机动战士高达第08MS小队

在残酷的一年战争中，许多年轻的军官都走上战场，其中也包括联邦军第08MS小队的队长西罗。在一次偶然的机会下，他遇到了改变他命运的吉翁军驾驶员爱娜。



◀一年战争中后期联邦军的量产型机体——陆战型高达。

风格的高达SLG登场！

时值一年战争末期，联邦军终于开发出第一台适合新人类驾驶的MS——高达NT-1，另一方面获得情报的吉翁军打算妨碍联邦军的新机体开发计划，最终两股势力围绕这部机体在殖民卫星的Side6爆发了一场小规模战斗。

机动战士高达0080 口袋中的战争



◀ 扎古是一年战争时期吉翁军的主力MS。

▶ GP-03的火力可以媲美一艘小型战舰。



机动战士高达0083 星屑的回忆

一年战争结束后的3年，不甘心失败吉翁军再次召集兵力组成迪拉兹集团，并发起了星屑作战，使联邦与吉翁的战事再次打响。

▼由高达MK－Ⅱ和G防卫者的合体而成的超级高达无论性能还是火力都十分优秀。



机动战士Z高达

一年战争完结后的7年，因为不满地球联邦军内部提坦斯组织的压迫，同属于地球联邦军的布利斯准将召集志同道合之士，组成反地球联邦政府向联邦军提出了挑战。

剧情部分

本作的流程分剧情和战斗两个部分。在剧情部分，除了一些原有的设定，游戏还将对一些不为人知的细节部分进行深入描写。另外本作还新加入了“历史指挥棒”系统，所谓的“历史指挥棒”，就是指每关剧情的关键分支都交由玩家决定，不同的选择会对故事的发展方向造成变化，同时也会对相关人物的等级产生影响。

阻止限界点の戦い

ガンダム試作3号機は、
ステイメンという
基幹となるガンダムが、
オーキスという
巨大兵器コンテナ兼
高機動超大型ブースターを
装着することで完全となる。

◀每关开始前会有和该关卡有关的名词解释。

▼在一些关键的地方，就会出现历史指挥棒的选择画面。



夏亚的分支

そして今は、ジオンという
公の名前を継いだ国の中に
紛れこんでいる。

▼▲不同的选择会影响剧情的发展和使用的人物。

阿姆罗的分支



战斗系统

地图

在本作的战斗部分，地图已经不再是由我们熟悉的四边形或六边形的格子组成，整个地图根据地形和名称划分成为不大小的区域，游戏里把这些区域称之为“州”(Province)，这样设计的好处是可以更直观和精确地表示机体的移动距离和射击武器的射程。

▼进入一些大型的战斗区域往往就能攻击到敌人，但反过来遭受攻击的可能也同样变大了。



◀搭乘SFS（移动用飞行机）的机动战士可以在山和海之间自由移动。

飞行单位可以无视地形移动

▲虽然飞行单位的机动性上升了，但是如果在海上SFS被破坏的话，搭乘的MS也会被视为被击落。

▼在敌人集中的战斗区域配置一台高达，就能有效牵制住敌人，合理运用每个战斗区域的特征对作战是很重要的。



◀每个区域都有各自的地形效果，进入前应先判断该地形是否对自己的机体有利。

活用地形效果来战斗

作战单位

队伍的编成

比起同类作品的战斗系统，本作更强调集团作战。战斗中，敌我双方可以各投入10个小队，1个小队最多可由2名驾驶员和10架机体构成。一个战斗区域可以驻留多个小队，同一个区域里的小队还可以通过“编成”指令来交换各自的成员。小队里的每个单位都有“攻战”、“防战”等参数，小队全部单位的数值总和再加上驾驶员的能力修正，就是整个小队的战斗力。

攻战—攻击时的战力
防战—防守时的战力
移动—可以移动的区域数
消费—移动和战斗都要消费的物资基本值
补给—1回合回复的物资量





◀活用“编成”指令来取得优势吧。

RX-78-2
高达 攻战：180 防战：90



让阿姆罗驾驶高达



战力得到大幅提升！

◀▲因为阿姆罗本身有专门提升高达战力的技能，所以把他们放在一起就发挥出超越常人的能力。

角色和技能

除了机体的基本战力，驾驶员的能力也会对小队的整体战力造成影响。本作中驾驶员有等级和技能的设定，技能的种类有很多种，比如“对小队内MS的攻战和防战加上驾驶员等级×10的修正”等。总体来说就是驾驶员的等级越高，技能的效果越明显。左边以阿姆罗为例，为大家介绍驾驶员对小队的实际影响。

战斗

当敌我双方处于同一个区域时就会发生战斗。战斗中攻防双方的战斗伤害计算是不一样的，其中攻击的一方以攻战为基础数值，防守的一方则以防战为基础数值，再加上地形和各自驾驶员技能等要素，就决定了战斗的最终伤害。另外本作里的作战单位没有HP及耐久力的概念，敌我双方根据战力差距决定小队里机体被击破的数量。

▼在进入敌人的区域前一定要考虑各方因素是否对我们有利。



深入敌军区域



利用战力的优势将敌人一举消灭！

◀▼战力的差距以数字加图标的方式来表示，非常直观。





《渥太利亚》是于1986年在日本上映的长篇动画电影，这部由猪股睦实担当人设、藤川桂介担任剧本的动画营造出一个唯美的渥太利亚世界，以“约定”为关键词，描绘了两对男女的命运悲剧。游戏化后，虽然人设画师由猪股睦实变为平野克幸，但原作的奇幻风格并未受到破坏。迷宫类RPG能否再现动人的剧情？让我们拭目以待。

文 胧月
美编 澄香

渥太利亚迷宫
ダンジョン オブ ウインダリア
NDS ◆Compile Heart◆A・RPG◆预定2008年5月15日◆日版◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

Story

伊萨和巴隆，是分别位于大陆南北的两个国家。从古代签订互不侵犯条约以来，长年维持着和平稳定的邦交关系。

可巴隆国王兰斯洛觊觎美丽的伊萨国土，在大臣凯鲁的进谏下，企图开启水闸淹没伊萨。在萨奇村一个名叫伊兹的青年干涉下，这项计划并没有成功。然而，该事件给两国关系造成了不良影响，特别是对巴隆国王子吉尔和伊萨国公主阿娜丝的恋情造成很大冲击。看到两国间的战争正式打响，深爱的两人只能艰辛地品味自己的弱小与无助。

另外一边，和妻子玛琳平静生活的伊兹也同时接到了两国的战争协力邀请……

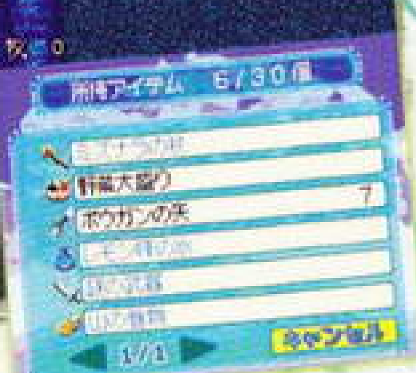
登场角色



伊兹

生活在萨奇村的青年，性格开朗。他希望自己的力量被周围认同，但这又与妻子所期盼的平静生活相矛盾。男儿志在四方，当伊萨和巴隆两国向他发出战争协力邀请时，伊兹认为这是实现理想的绝好机遇。

渥太利亚之风，吹拂无情的迷宫大地



基本流程

本作是一款迷宫RPG，玩家扮演的自然是主人公伊兹了。游戏由AVG和RPG两个部分组成，AVG部分需要跟故事中的各种人物对话，并以特定的选项推进流程；AVG部分完结后进入系统随机生成的迷宫，迷宫中潜伏着众多敌人，大量的陷阱和机关也都等着玩家前去攻克。

画面显示

AVG部分的下屏基本处于闲置状态，不过在迷宫部分会用来表示地图、持有道具、角色状态等详细信息。上屏作为主要游戏画面，除了显示角色、敌人和迷宫地形地貌外，也可以查看角色的体力、状态异常等情报。每个迷宫攻略完毕后，系统会根据玩家的表现给予评分。

◀AVG部分的对话画面，角色们会在上屏说台词。



▶根据评分高低，获得的勋章数也有所差别。这些勋章可用来购置道具，为下一个迷宫的顺利进行打好基础。

吉尔

军事大国巴隆的王子，性格诚实，责任心强烈——这两个本该是他的优点，可本人却因此备受煎熬。吉尔与伊萨国的公主阿娜丝秘密地交往，两国间爆发战争后，尽管反对战争，可王子的身分和责任让他不得不前赴战场。谜之森林，这个本是两人幽会的甜蜜之地，也变为战火纷飞的修罗场。

阿娜丝

坐拥富饶美丽大自然的伊萨国公主，是一个开朗活泼的女性，在民众中很有声望。她与巴隆国王子吉尔秘密地交往，虽然她曾想为避免战争尽点力量，但大势所趋之下，她不但没能阻止战争的爆发，自己反而也被卷进纷争之中。

玛琳

伊兹心地善良的妻子，惟一的愿望就是和丈夫平平安安地生活。伊兹奔赴战场后一直担心不已，每日向渥太利亚之树祈祷。

文 雷伊 美编 咕噜

BLUE DRAGON PLUS
ブルードラゴン プラス

新老同伴在本作中集结！

蓝龙 PLUS
ブルードラゴン プラス

NDS
◆AQ Interactive◆RTS◆预定2008年夏◆日版
◆1人◆容量未定◆5800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.81 P30

很遗憾，原本应该在3月就和玩家见面的本作由于某些原因延期到了今年夏季发售，具体的发售日期还未确定。在本作的最新开发团队中，加入了曾经开发过"《圣剑传说》系列"和《Mother3》的Brownie&Brown，希望他们的协力能使游戏素质得到进一步保证，给期待这款作品的玩家交出一份满意的答卷吧。



▲弗希拉是如何拥有操纵影子能力的，这一点貌似连他自己都不知道。


▲弗希拉召唤出的影子是热带丛林中盛开的巨花。

弗希拉



在塔塔村经营锻冶屋的老人，主人公修的祖父。非常担心外出展开冒险的修，但同时又非常羡慕他那种自由自在的生活。在本作中，他也拥有了操纵影子的能力。

克露克



前作的女主角，和修一起长大的少女，父母在灾难中丧生。操纵的影子是凤凰。

吉罗



修、克露克的好友，年纪比修大一些。和修一样，他也对克露克抱有着特殊的感情。虽然是个"动脑派"，但常常也会有估算失误的情况发生。操纵的影子是牛头怪。

基普拉露王

在前作中，与修等人一起击退了邪恶势力的国王。前作中他并不是可使用角色，不过本作中他同样拥有了操纵影子的能力，并可由玩家来操作。操纵的影子是麒麟。



新的敌人 毁灭尖兵

当修一行集结在基普拉露城时，新的敌人“毁灭尖兵”也随之出现。在基普拉露城中，一场激烈的战斗一触即发。



▶毁灭尖兵在城中出现的剧情，会用CG动画表示。





◀▲同伴们召唤出影子，准备迎击敌人。

打倒敌人，提升能力



本作的升级系统和前作相比变化不大。根据打倒敌人的数量，角色可以分配到相应的经验值，当经验值达到一定程度之后，角色就可以升级。角色在升级以后不仅可以提升能力，还能够学会新的必杀技和特殊技。



▲角色的基本能力一共有10项。





▲升级之后角色可以学会新的技能，在战斗中可以发挥出更大作用。

组合机器人

组装机器人是本作的新系统。在据点中有一个叫做“机器人工场”的设施，在这里玩家可以将游戏过程中得到的电路和部件进行组装，从而打造出属于自己的机器人。制造出来的机器人在战斗中可以作为我方的同伴出现，根据组装电路和部件的不同，机器人的能力也会有很大差别。



▲组装机器人用的电路和部件不仅可以在宝箱中获得，打倒敌人时也能够得到。



▲玩家可以同时制造出多个机器人，制造出的机器人可以加入到战斗中去。

▶电路和部件的搭配是一个迷你游戏，玩家要用触控笔来组合它们，从而设计出新的机器人。



▶给机器人添加新的电路和部件，它们的能力就会得到提升。

文 乌冬 美编 Yangyu



华丽的必杀技与强大的敌人一举公开!

自本作公布以来,"眼镜厂"的轮番新消息轰炸就丝毫不给"机战饭"们喘息的机会。现在距离游戏发售还有两个月的时间,游戏的系统与登场角色都已大体明确。这次为大家带来的是必杀技介绍和新公布的几名敌方角色,算是前面几次报道的补完,千万不要错过哦。

无限边境 超级机器人大战OG传说
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ
NDS ◆Banpresto◆RPG◆预定2008年5月29日◆日版
◆1人◆容量未定◆5800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.81 P26/Vol.82 P42/Vol.83 P24

FT槽



▼▶艾洗的强力蹴技连携,给敌人造成重创的同时FT槽也增加了。

在战斗画面的左下角,有一个用百份比表示的数值,游戏中称之为FT(Frontier)槽,简单来说就是必杀槽,战斗中当FT槽达到100%时,我们就能使用具有华丽演出效果的强力必杀技了。

FT槽在我方角色遭受到攻击、打中敌人或把敌人击破时数值就会增加。另外,当技与技之间成功实现连携、或是使用援护攻击和连续攻击的时候槽也会增长。

▶多多使用援护攻击和连续攻击,对战斗只有百利而无一害。

劲敌陆续登场

继上次介绍的4名敌方角色后,这次官方又公布了5名新的敌方角色。其中艾泽鲁、恒奈、裘安三人都是属于空中之国佛鲁米多黑慕的特殊部队奥卢盖斯托尔军的成员。而另外两名则是来自海底国家瓦尔纳加奈的海贼。

艾泽鲁·古拉那达



▲无论何时都不以真面目示人的艾泽鲁,不知道骷髅面具下隐藏着何种目的?

声优:稻田彻

艾泽鲁是奥卢盖斯托尔军的领导者,平时总是沉默寡言,战斗时使用的武器是炸弹斧"Max Ax"。

恒奈·瓦尔基里

▲恒奈的必杀技有范围攻击的效果。

声优:桑谷夏子

奥卢盖斯托尔军的成员之一,有着瓦尔基里之名的女战士,擅长空中作战。因为性格使然恒奈很容易与人发生争执,但另一方面她也很会照顾其他人。



▲有着黑色翅膀的恒奈,当她展开翅膀时也就预示着对手的末日即将来临。

惊异！会变色的"Personal Trooper"？

接近 3 米高、被称为"Personal Trooper"的人型兵器，是敌是友到目前为止都还不清楚。

令人热血沸腾的必杀技！

哈根 Last Shutdown



▲机枪形态的"Longdoom Special"在完成第一轮攻击后开始变形。

▶变形之后可以射出巨型激光。

锡华姬 邪鬼铳·桃源乡



▲锡华姬召唤出邪鬼铳王展开华丽的攻击。

零儿+小牟 真罗万象



◀零儿和小牟可以同时发动必杀技，难道说本作也有合体攻击？

夜 切り札



▲夜在突进的同时双肩装备的"Layered Claymore"也一并打开，随即从里面射出的指向性地雷如雨点般打在对手身上。

▲一般情况下夜的装甲是蓝色的，但是当机体的出力上升时，装甲就会赤热化，所以看上去就像全身被染红一样。



▲依靠惯性用"Revolving Bunker"将对手贯穿。整个攻击过程结束后，夜的装甲再度回到了蓝色。

裘安·菲莉安

▲▼裘安的必杀技是坐在特制的扫帚上用魔法弹扫射。

声优：饭冢雅弓

奥卢盖斯托尔军的成员之一，虽然她外表是个天真的魔法少女，但战斗力可不容小觑。

昂·西丽娜

声优：大原さやか

昂是居住在瓦尔纳加奈的人鱼族，同时也是一艘海贼船的船长，不过因为不太喜欢管麻烦事，所以对船上的事务都是一概不理。

▶昂的Cut in，虽然她是人鱼族，但穿着上也有点过于大胆了吧。



▲身为半鱼人的波尼可以召唤出许多海洋生物一起向对手发起攻击。

波尼·马库西马德

声优：三宅健太郎

昂的副官，在工作和意见方面都支持着昂，另外波尼也代替着昂来管理手下的海贼。

本作的主要舞台艾克斯贝尔行星位于被称为"银河系Θ区域"的宙域里，人造行星艾纳基奈德就围绕着这个庞大的宙域作周期性公转。这次要介绍的两位角色就出身于该人造行星，他们将在游戏里演绎怎样的戏份呢？

STAR OCEAN Second Evolution スターオーシャン2

文 胧月　美编 Yangyu

星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 セカンド エヴォリューション

◆Square Enix◆RPG◆预定2008年4月2日◆日版◆1人◆4800日元◆对应周边未定 PSP

相关报道 Vol.72 P26/Vol.82 32

千里·玛迪森
Chisato Madison

切，如果能再快一点的话，就能赶上独家报道了！

种族：奈德人
职业：战士
年龄：22岁
身高：164cm
体重：52kg
生日：10月21日

声优 大浦冬华

新闻社的新人记者，拥有报道事实真相的使命感。她有作为一名记者的热心，不过有时热心得过头不由让人觉得有些唠叨。此外她擅长格斗，是精通神宫流体术的武术达人。为了追查某个事件的真相，千里和克洛德一行相遇，并结伴同行。




微笑　开心　恶作剧



▲战斗时，近距离赖以腿技，远距离则使用各种防狼工具。

游戏系统改良！

厂商对本作的宣传用了"革新一切要素"的口号。随着游戏开发进度不断推进，我们得知本作进化的不仅仅是战斗和画面，包括基本系统都有所改良，让游戏的流畅度进一步提升。

变更点1 世界地图上的移动速度上升！

在世界地图上，不光主人公的比例变大，移动速度也比原作快很多，来回各个城镇将变得更加便捷。



变更点2 飞行生物塞纳德大幅进化！

在游戏中的某处可获得名为"塞纳德"的飞行生物，它会成为我方的交通工具，方便主角快速移动。塞纳德在本作不但外形经过改良，飞行时的操作手感也更加亲切。

▼▶得到塞纳德后，就能在移动时不遇敌了。





诺埃尔·江多拉

Noel Chandler

生活，不就是为了生存而抗争的过程吗？



▲发自内心地爱着动物与自然，到底发生了什么事件，才让他决心冒险的呢？

种族：奈德人
职业：术士
年龄：24岁
身高：173cm
体重：74kg
生日：2月16日

声优 水岛大宙

动物学家，身为珍稀动物保护区的管理人，保护着众多动物。他是一个充满爱心的青年，总是面带微笑，不过也苦恼于自己那与众不同的外貌特征。遇到前来保护区的克洛德后，诺埃尔决定为了动物而踏上旅途。



战斗的要点！纹章术

包括主角在内的我方人员，大致可分为剑士和术士两种职业，术士的战斗手段是纹章术，可以理解为RPG中的“魔法”，既能同时攻击多个敌人，也能回复我方HP、恢复异常状态，是战斗中不可缺少的重要职业。



▶输入指令后，咒纹咏唱槽开始减少，减少到0时纹章术即可发动。

纹章术的特征

1.需要一定的咏唱时间。
2.无视敌方状态（如特殊移动、通常攻击无效等）给予打击。

纹章术的属性



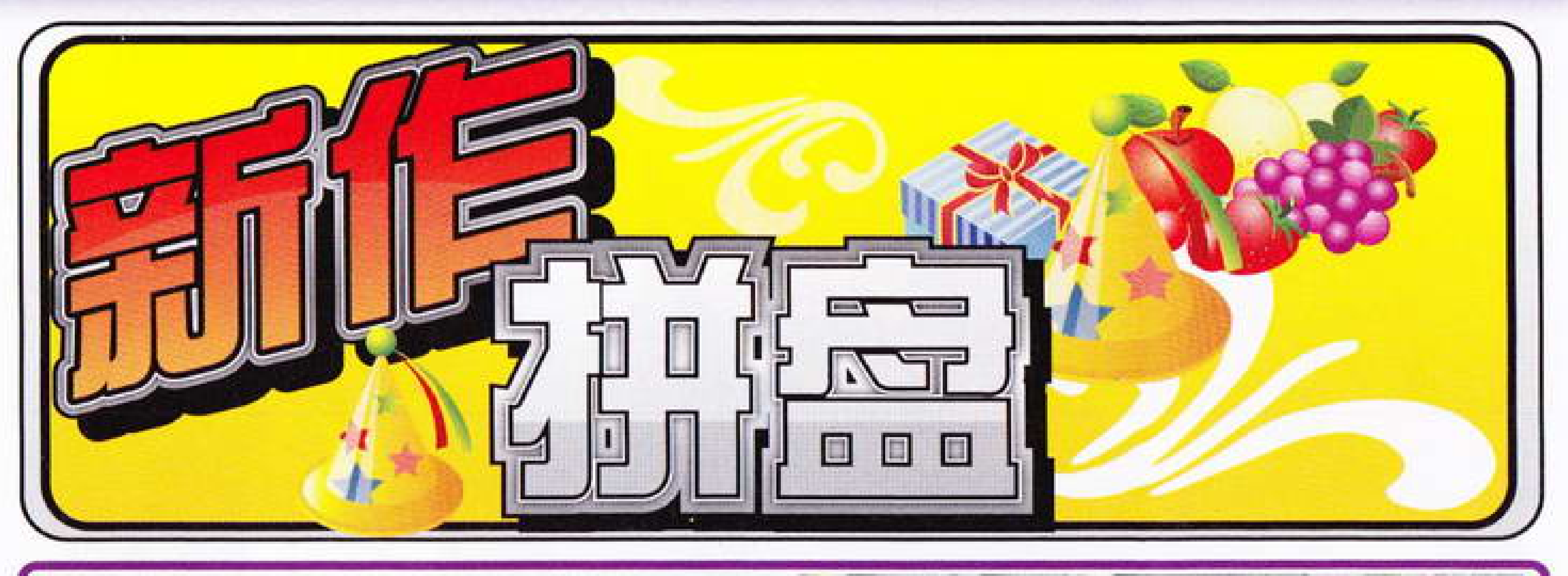
纹章术共分为光、暗、火、水、风、地六个属性，彼此相互克制，具体的克制关系请参看图片。

术士类型





纹章术包括攻击、回复、辅助三种，而使用纹章术的术士也分为各种类型。比如蕾娜就擅长回复型法术，是绝好的支援角色；反观欧佩拉，则精通火、风两种属性的攻击系法术，能学会多种强力的全体攻击型纹章术。



BLEACH 灵魂升温5

BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

◆SCEJ◆FTG

◆预定2008年5月15日◆日版

PSP

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル5

“《BLEACH 灵魂升温》系列”是根据久保带人的人气动漫作品《BLEACH》改编而成的PSP专用格斗游戏，虽然推出的频率有点过高，但是每次捧场的FANS都不少。下面我们就来看看即将于5月份登场的系列最新作吧。





本作在剧情上以虚圈篇为蓝本，包括十刃在内的全新角色均可选择，而井上织姬采用的也是进入虚圈后的全新造型。从目前公布的画面中我们可以看出，游戏依然采用了和系列前几作一样的3D引擎，在画面上有着不错的表现。在系统方面，本作相比之前的作品有不少变更点。在以往的作品中，同一人物万解前后的两种形态是分为两个独立的角色供玩家使用的，但在本作中，这两个角色将合为一体，也就是说玩家可以在战斗中通过指令来让角色进入万解状态，更加忠实动漫原作。游戏还支持2对2的组对战，玩家可以在战斗中自由在两名人物间切换，两名角色还可以发动类似于合体技的“W灵压奥义”。在进入组队战前，玩家可以从“攻击型”、“防御型”和“技巧型”三种战斗类型中选择其一。攻击型注重攻击力，攻击时就算对手防御也会被消除一定体力；防御型就算是遭到对手攻击也不会出现硬直；技巧型的攻击具有某些特殊效果，比如使对手的行动速度变慢。（文：雷伊）

再度点燃你炽热的灵魂！

Clannad

Clannad

◆Prototype◆AVG

◆预定2008年5月29日◆日版

PSP

感动在PSP上复苏





《Clannad》是key社2004发售的超人气文字AVG游戏，与《Air》、《Kanon》并称为Key社的“催泪三部曲”。和前两部作品不同的是，本作更加注重剧本内在的深度。“Clannad”有小镇、家族的意思，而故事本身，也是围绕着“亲情”和“人与人之间的牵绊”这个主题来讲述的。PSP版除了完全移植PS2版的全部语音外，还在细节上进行了部分调整，并追加了重新绘制的剧情CG，可谓是游戏的“完全版”。由于内容过于丰富，本作还采用了双UMD的形式发售，以保证游戏的质量。当然，本作也对应PSP版《Air》中采用的记忆棒安装机能，从而有效地提高了游戏的读取速度。

（文：宇轩）

神曲奏界 0～4话 完全版

神曲奏界ポリフォニカ 0～4话フルパック

◆Ocelot◆AVG

◆预定2008年6月◆日版

PSP

聆听精灵的旋律











《神曲奏界》是Ocelot推出的一款恋爱AVG游戏，曾经分章节登陆过PC、PS2等多个平台。游戏的舞台设立在一个人类与精灵共存的美丽大陆POLYPHONICA。第一次来到帝都的新手神曲乐士与他的契约精灵在街上遇到了一个表情忧郁的少女，单纯的少女正在为自己逐渐丢失对已故祖母的感情而感到烦恼。在新手神曲乐士的鼓励下，少女开始回忆祖母的样子，突然周围的建筑物开始崩坏，而惟一能听见的就是震耳欲聋的乐曲之声……PSP版不仅会收录此前《神曲奏界》曾经推出过的全部5话内容，而且还会增加新的分支情节。特定的CG场景也可以直接通过截图机能保存在记忆棒上当作壁纸使用。为了增加读取速度，本作还对应时下流行的记忆棒安装。

（文：宇轩）

创造职业棒球队

プロ野球チームをつくろう!

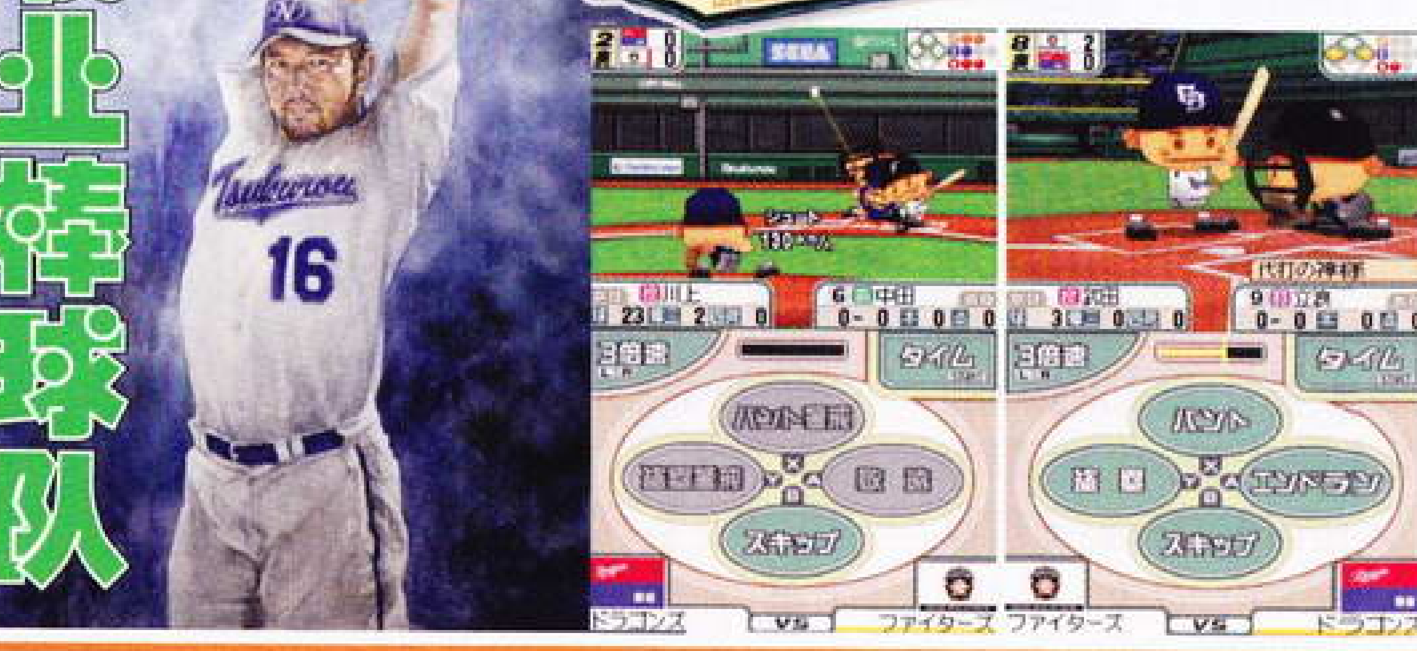
NDS ◆SEGA◆SLG

◆预定2008年5月22日◆日版

以模拟经营棒球队为卖点的“《创造棒球》系列”最新作即将在NDS上登场。玩家在游戏中要扮演一名棒球队经理，通过各种经营方法和管理手段来打理自己的球队。经营球队包含了设施投资、资金管理等环节，不过本作在玩法上并没有定式，玩家完全可以朝着自己理想中的球队来发展。这次游戏中收录了12支现实生活中实际存在的球队，每支球队都各有特色，玩家可从里面任意选择一支进行育成。

另外值得一提的是，厂商为了给游戏宣传，特地请来了日本职业棒球界赫赫有名的野茂英雄选手来为本作代言，他不仅参与了游戏的制作，并且在游戏中也会以真名登场哦。

（文：乌冬）





突击队 钢铁灾难

Commando: Steel Disaster

NDS ◆Lexicon◆ACT

◆预定2008年5月9日◆欧版

本作由成立于2003年的中国上海游戏开发团队Mana Computer Software制作，是一款借鉴了SNK经典名作《合金弹头》的2D横版卷轴动作射击游戏。在本作中，玩家要扮演身手不凡的超级战士“暴风”，临危授命前去摧毁正试图用大规模杀伤性武器统治世界的邪恶组织“响尾蛇”。虽然本作只是一款2D游戏，但由于采用了动态天气特效，所以使得场景效果更为华丽。主角暴风可以使用各具特色的武器装备，加上在关卡中获得的各种道具，暴风的战斗能力还将进一步提高。武器的作用不仅仅体现在战斗中，每种武器的特殊性能还会关系到关卡内隐藏道具的搜寻。在实际游戏时，下屏将显示战斗画面，而上屏则显示地图和迷你游戏。

（文：软饼干）



国产《合金弹头》登场!



利克与约翰 消失的两幅画

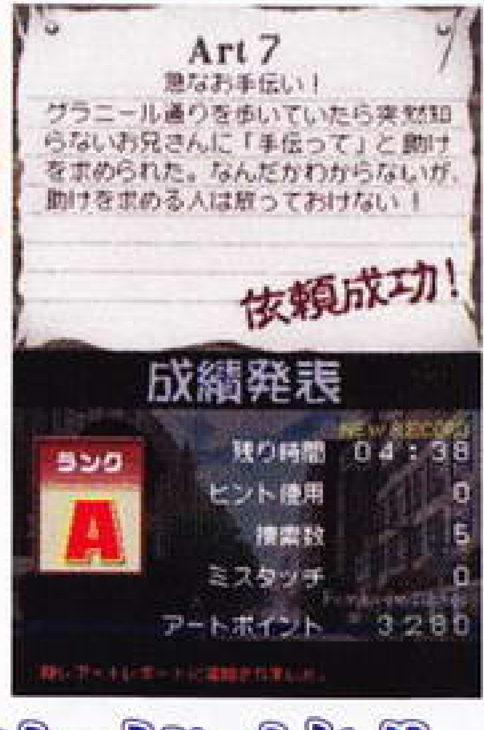
リクとヨハン 消えた2枚の絵

NDS

◆fonfun◆AVG

◆预定2008年夏◆日版









"大家来找茬"侦探版！

本作是一款侦探类游戏，主角利克是一名以侦探为理想的少年，他和侦探事务所所长约翰被卷入一起不可思议、又略带悲伤的事件中。从美术馆消失的两幅画、目击到杀人凶手的少女蒂娅娜、被称作"英雄信息"的法尼尔花之传说……这些不解的谜团牵扯到大量人物，事件每次都会向着出人意料的方向发展。在这起事件中，玩家扮演的利克要接受各种委托，以自己的智慧和眼睛去解开谜题。和一般侦探游戏不同的是，游戏的主题是"ART PUZZLE"，即要求玩家在各种图画或背景里找出隐藏其中的人、物、动物等指定目标的位置，玩法简单明快。（文：胧月）

魔界战记 魔界王子与赤之月

魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月

NDS

◆日本一Software◆S・RPG

◆发售日未定◆日版



号称"史上最凶S・RPG"的《魔界战记》系列"终于在NDS上登场了。不过可惜的是，本作只是《魔界战记》初代的移植作品，和PSP上的《魔界战记 携带版》内容基本相同。故事讲述了身为魔界王子的主角拉哈尔，在魔王父亲去世后，为了继承父亲遗愿成为魔界之王而展开的冒险旅程。大量令人喷饭的搞笑剧情和众多独具特色的游戏系统是本作最吸引人的地方所在。已知本作除了会对应触控笔操作和无线通讯对战外，还将追加部分新要素。不过具体情报目前尚未公布。（文：宇轩）



史上最凶S・RPG降临NDS

文 乌冬 美编 Yangyu

在现实生活中，即使是同一样的东西，往往也会因为观察的角度不同而产生视觉偏差，最终使我们大脑内的成像和实际的不一样。遇到这种情况或多或少都会对日常生活造成一定的困扰，但你有没有想过错觉其实也是非常有意思呢？下面的这款《无限回廊》就是这样一个游戏，在这里你不用担心看错东西会造成麻烦，因为你所看到的都是“真”的。

echochrome
無限回廊

あなたの常識を覆す法則が支配する世界、それが"無限回廊"。



真实与错觉的融合

无限回廊
无限回廊
◆SCEJ◆PUZ◆2008年3月19日◆日版
◆1人◆3980日元◆无对应周边
PSP

颠覆传统的概念

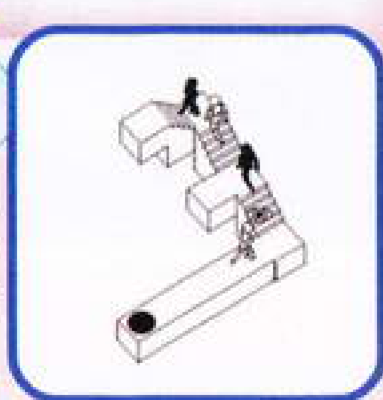
本作的世界主要由“角色（Cast）”“影子（Echo）”“回廊”三个部分组成，每一关所要做的就是引导不断迈步向前的角色到达指定的地点。

游戏最大的特点就是可以利用视觉错觉来改变世界，虽然迷宫错综复杂，但玩家只要通过旋转迷宫，就能使原本不相连的道路“看上去相连”、原本不平行的平台“看上去平行”，说得简单一点即自己所看到的就是事实。

另类的玩法

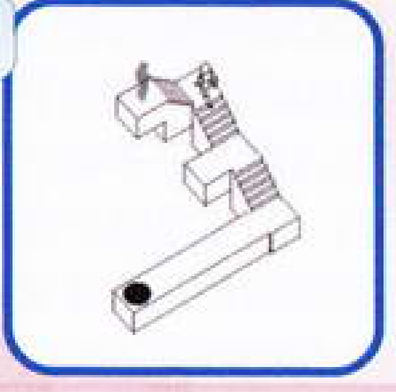
Pair

这个玩法里面没有影子，只有黑和白两种角色，玩家所要做的就是分别使黑和白的角色配对。注意使黑和白两种角色结合后，还要把他们接触后诞生的灰色角色结合才能过关。



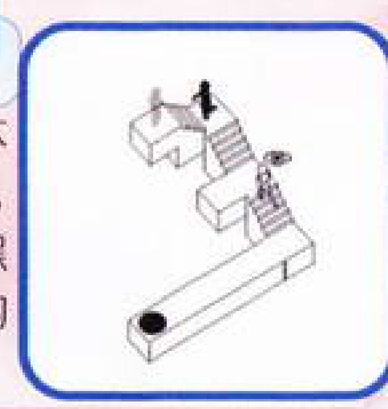
Solo

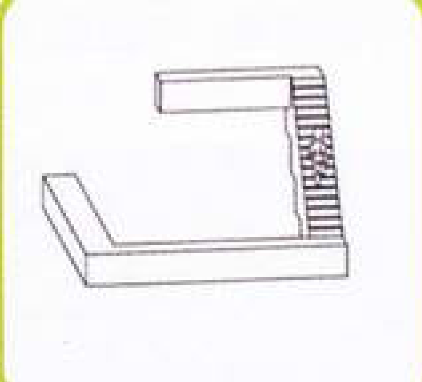
游戏最基本的玩法，引导角色与影子相遇，注意有些影子需要把前面的影子都碰到后才会出现。

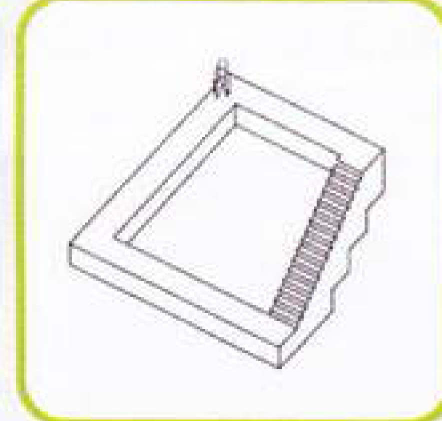


Others

三种玩法里面难度最高的，基本目的同Solo一样，但多了一个条件，就是白色角色不能碰到来回走动的黑色角色，如果不慎令两种角色接触的话，白色角色又要从起点开始。







不可思议的规则

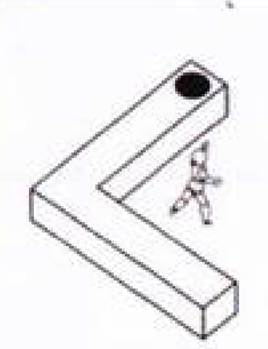
主观的移动

一些有高低差平台会导致角色不能通过，但只要换一个角度看，就会发现道路是“相连”的。另外不单止平台的头尾可以相连，许多平台的中间部分也可以通过这个方法和其他平台连接。

主观的着地

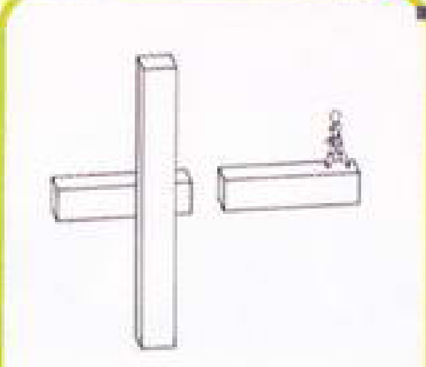
通路上的黑色圆点称为“洞穴”，当角色走上去时就会往下掉，此时如果下方没有平台，角色就会直接掉出画面外。遇到这种情况时我们可以转动视角，让两个平台处于同一个平面内，这样的话角色就会落在下一层。

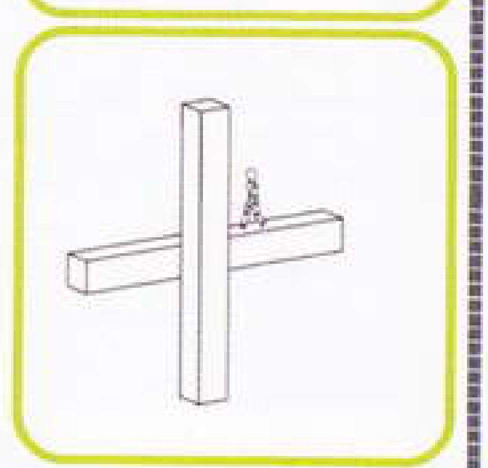


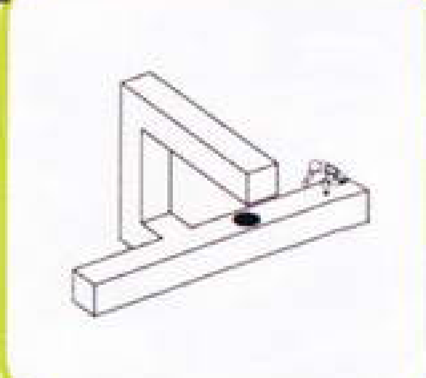


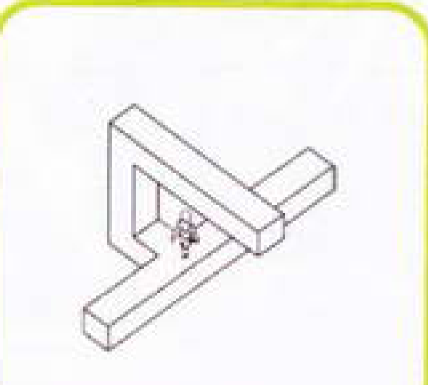
主观的存在

游戏常常会出现角色因为平台上存在缺口而不能通过的情况，这时我们可以借助“主观的存在”来解决。只要转动视角，用其他的道路或平台来遮挡住缺口，这样看上去就好像把两条道路连接了一样，接着角色就能顺利通过了。







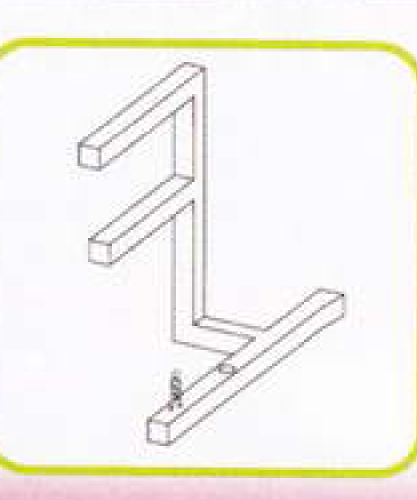


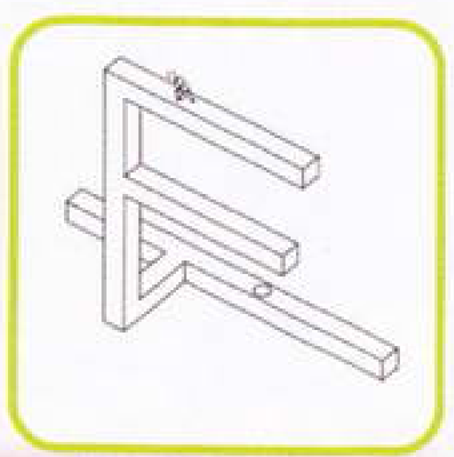
碰到需要避开洞穴的情况，这时我们转动视角用其他的道路或平台把洞穴挡住，造成没有洞穴的假象，这样角色就能安全通过。被挡住的东西不仅是洞穴，一些耸立在道路中央的高台我们也可以通过这个方法来解决。

主观的不存在

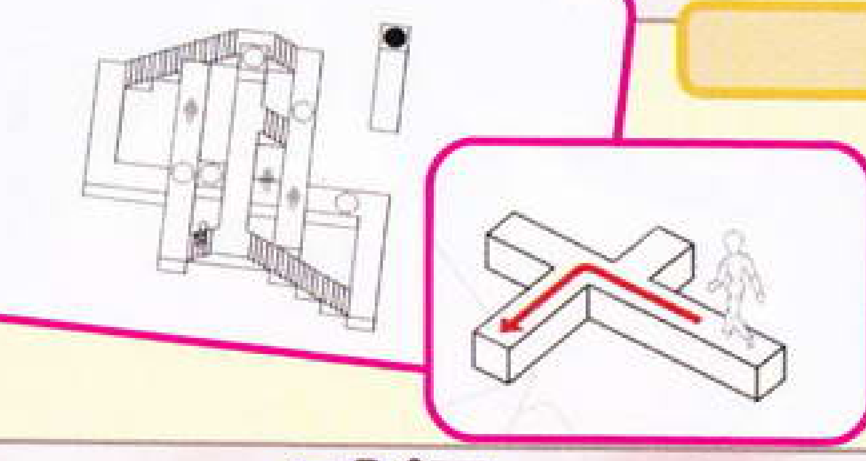
主观的跳跃

和洞穴相反，白色的圆点“风扇”可以令角色跳起来，到达另一个平台。跳跃的距离和落点都会因角度而变化，如果落点处没有平台使角色踩空了，那就要从起点处重来。另外玩家可以在角色腾空的时候调整回廊的位置，从而使角色去到自己想要的地方。





其他



左转法则

在没有的分叉路的情况下，角色是不断向前走的，遇到死路即回头。但如果有分叉路的话，情况就会不一样，在行进过程中如果角色先遇到向左拐的路口，那即使没有走到道路的尽头，角色也会向左拐，利用这一点，我们可以少走很多不必要的路程。

时间

每一个回廊角色只能滞留5分钟，如果没在这个时间内完成回廊，那就会被判定为失败。时间可以在游戏中按 Select 确认，另外系统也分别会在时间经过2分钟、3分钟、4分钟、4分30的时候响铃提醒玩家。



玩后感

本作的创意十分好，利用旋转画面来寻找新的道路，这点和之前PSP上的《压缩空间》有些类似，不过本作的空间感更强烈一些，因为玩家改变的并不是迷宫局部，而是一整个迷宫，转动视角时没有一定想象力很容易就会出错。本作的内容相当丰富，游戏为玩家准备了96个回廊，并且每个回廊还有3种不同的玩法，当完成一个超复杂的回廊时那种成就感是无以名状的。至于简陋的画面，我们就用游戏性遮掩过去吧。

文 羽纹 美编 澄香

影之传说2

影之传说 THE LEGEND OF KAGE 2

NDS ◆Taito◆ACT◆2008年3月13日◆日版
◆1人◆256Mb◆3800日元◆无对应周边

相信80年代的玩家都不会对《影之传说》这个名字感到陌生，这款Taito在FC上推出、以日本江户时代初期正邪忍者对抗为题材的作品受到广大玩家的赞誉和喜爱。时隔22年，在承袭原作设定、并采用崭新的画面与系统演绎的《影之传说2》在NDS平台上登场了。

角色介绍

本作中有两位主人公提供给玩家选择，一位是在22年前叱咤风云的忍者“影”，另一位则是新加入的女主角“千寻”。两者在基本性能上存在一定的差异，下面为大家详细说明一下。



影

以忍者刀和手里剑(忍者镖)为主要攻击手段的角色，忍者刀的攻击力高但攻击距离稍短，手里剑可进行远距离连射且没有使用限制，不过威力较弱(3枚手里剑与一刀的伤害相仿)。另外，影还有一个特性就是初期忍术槽较短但体力槽较长，总的说来比较适合新手玩家使用。

千寻

擅长使用锁链镰刀和锁链铜锤的女忍者，锁链镰刀的基本性能与影的忍者刀相仿，不过在攻击距离上更短一点；锁链铜锤初期攻击范围不太理想，不过随着等级提升、攻击距离加长之后，它将成为千寻的主要攻击手段。千寻的体力槽短于影，但忍术槽是其两倍，属于高手向角色。

技能&评价系统

和诸多ACT作品一样，游戏中为角色引入了技能和评价系统。在每关完成之后，系统会根据角色的具体表现而让其领悟新的技能，比如在关卡中多次使用刀砍，那么就会追加连续斩能力；多使用手里剑会令手里剑的连发次数上升并最终获得贯通效果等等。评价部分主要是根据玩家在关卡中打出的最高连击数来进行判断，由高到低分为极、优、良和无评价这四个等级，而杀敌数、角色所受伤害以及续关数这几项并不会对最后的评价带来任何影响。

技能一览

技能名称	操作	效果说明
分身	长按刀攻击键	制作出残像分身辅助攻击，其间会不断消耗角色的忍术值，随着技能等级的提升可制作出最多4个分身，同时按下L、R键解除分身状态。
地这い	地面↓+跳跃键	滑铲，有伤害判定并能穿越狭隘的通道。
ジャンプ	——	提升角色的跳跃高度，最高为LV4。
影：刀连斩 千寻：镰连斩	刀攻击×3	角色使出刀/镰连续攻击，最多有3段。
影：兜割 千寻：回转切り	空中↓+刀攻击	空对地攻击。
天蹬	在敌人头顶处按跳跃键	将敌人作为平台进行跳跃。
手里剑返し	在敌方投掷的手里剑快接触到主角时按刀攻击	将手里剑反弹并对投掷者造成伤害。
贯通手里剑(影专用)	——	主角投掷的手里剑具有贯通能力。
诱惑(千寻专用)	↑+忍术键	色诱敌人使其发呆，会消耗角色体力。
影：霞斩り 千寻：红叶狩り	地面↑+刀攻击	地对空攻击。
术消费减半	——	使用各种忍术时，忍术值的消耗量减半。



忍术详解

在关卡中除了要追求高的连击数外，还有一个重要的细节需要玩家留意去完成，那就是收集各种颜色的忍玉。忍玉一般是通过破坏特定的石碑来获得，而这些石碑通常被设置在玩家不太容易发现的角落里，因此尽可能地对所在区域进行全面搜寻是非常有必要的。得到一定数量的忍玉后可以在游戏主菜单下的“术合成”里将它们合为强力的忍术，游戏中的忍术共有17种，每当玩家完成一种新的忍术后它们的名字就会被记录在“术合成”菜单的右侧，如左图所示，绿色底图的代表主角已经领悟的忍术；而红色底图则表示已经被激活的忍术，玩家在任务中可通过L、R键实现各忍术间的切换。

全忍术一览

名称	忍玉组合	消耗忍术槽	效果
火遁	红红黄	1	向前方发出3向火球。
雷光	红黄黄	1	敌单体落雷攻击。
雪华	蓝蓝黄	2	产生两个回旋的冰结晶保护主角。
业火	红红红	3	在主角的正前方产生一道火柱。
雷电	黄黄黄	3	产生两道落雷攻击。
水月	蓝蓝蓝	4	产生四个回旋的冰结晶保护主角。
金刚	红蓝黄	3	10秒钟内角色受到的伤害减半。
月光	红蓝黄白	4	回复少量体力。

名称	忍玉组合	消耗忍术槽	效果
一闪	红红蓝	4	10秒钟内角色的攻击力变为两倍。
疾风	蓝黄黄	4	10秒钟内角色各行动速度加快。
炎灭	红红红白	5	在主角的正前方产生三道火柱。
雷蛇	黄黄黄白	5	在敌目标的正上方产生蛇形雷电。
凤凰	红红红红	6	召唤凤凰进行全屏火属性攻击。
水镜	蓝蓝蓝蓝	6	10秒钟内角色处于无敌状态。
紫电	黄黄黄黄	6	屏幕中心出现“X”状的旋转雷电攻击。
天龙	红红红白白白	7	召唤巨大的火龙将屏幕中央的敌人烧为灰烬。
森罗万象	红蓝黄白白白	7	全屏陨石攻击。

其他要点&隐藏要素

1. 留意关卡中出现的黄色忍者，将他们打倒后可以取得体力回复道具。
2. 游戏中增加角色体力、忍术槽上限的道具一般都隐藏在石碑中，需留意寻找。
3. 游戏初期由于角色的跳跃力有限，无法取得屏幕上端的道具，请切记道具的具体位置，等“ジャンプ”等级提升后再回来拿取。
4. 角色在空中时输入“→→”、“←←”可以使出急进和急退。
5. 由于关卡评价不与杀敌数相挂钩，因此追求高评价可无视关卡中的杂兵往前猛冲(谁叫主角可以直接穿过敌人呢……orz)，在对付BOSS的时候使用“水月”等低伤害、高Hits数的忍术来达成高连击，以而取得高评价。



6. 本作的总关卡数为13，将Normal难度通关后出现BOSS RUSH模式和Hard难度；将Hard难度通关后出现音乐鉴赏模式和Expert难度。高难度下敌人的体力、行动速度以及攻击方式都会出现微妙的变化。



《影之传说2》的总体素质令人满意，穿插在某些关卡中的FC《影之传说》的音乐让人感动不已。游戏难度稍微偏高，不过由于系统允许玩家无限次续关，因此基本不会出现卡关的现象。BOSS战是本作的亮点，除了逐步熟悉BOSS们的攻击方式外，拿出足够的耐心与其展开周旋也是取得胜利的关键。

文 盲先知
美编 小鱼仔

Nanostray 2

在遥远的未来，一种叫做“Nanostray”的病毒肆虐于宇宙之间，这种病毒能够感染机械并使其失去控制。由于机械的暴走，人类面临着前所未有的危机。而你，SHN-4战机的驾驶员，作为人类唯一的希望，必须找出病毒的根源。续写了前作故事的《纳米漂移2》大幅改变了前作的系统，在修改了原有系统之余还引入了许多新的要素，下面我们就来看看本作的玩法。

纳米漂移2
Nanostray2
NDS ◆Majesco Games◆STG◆2008年3月11日◆美版
◆1～2人◆256Mb◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

驾驶战机，与肆虐宇宙的病毒战斗吧

操作


▲第一关的BOSS“职工”只有头部才是弱点，用右手拿触控笔的操作方式就容易挡住它。

游戏的操作共有三种方式。第一种为按键操作，玩家用十字键控制战机移动，A键为主武器射击（按住可连射），B键为副武器射击，L键和R键用来切换僚机的位置。第二种操作方式是使用触摸屏进行操作，玩家用右手持触控笔直接在触摸屏上拖拽战机移动，按下十字键的任意一个方向为主武器开火，L键负责副武器的发射，想切换僚机位置必须点击触摸屏。最后一种操作方式是以左手持触控笔来控制移动，其他操作和第一种方法完全一样。个人不喜欢使用十字键来控制战机移动的手感，而如果用右手拿笔来操控的话，自己的手会挡住屏幕绝大部分的面积，所以个人比较喜欢用第三种操作方法，左手持笔控制方向，右手负责开火，既能让战机灵巧地移动，又不会有太多视线被阻。

系统

游戏主要分为三个模式。在冒险模式(Adventure)中，玩家要以有限的命数和接关次数完成整个游戏的流程。街机模式(Arcade)让玩家能够自由选择要挑战的关卡，并且会根据玩家在关卡中的表现给予评价。而挑战模式(Challenge)则是以一些短小精悍的关卡来磨练玩家技术的玩法，完成一定数量的挑战之后就能获得迷你游戏。想要在这三个模式中生存，就要充分了解游戏的系统。



▲挑战模式中不乏这种“是男人撑过30秒”的关卡。

子机

一个类似于"《宇宙巡航机》系列"的系统，玩家在进入关卡后如果连续击坠一波敌机的话，就能获得一架子机。虽然子机最多两架，但是它们的火力比较密集，自身位置和攻击方向也能在进入关卡的整备画面前调节，而且可以预设3个射击方向，使用起来非常灵活。这里推荐玩家设置的射击方向有四种。第一种是子机处在战机前方，全力向正前方发射子弹。第二种是子机的弹幕在战机前方形成30度角，能够攻击到前方一定范围的敌人。其余两种实用的射击方向分别是向上下两侧的和向后的，用来处理平时打不到的敌人。



▲将两架子机调至面前能够加强正前方火力。

副武器

前作中可以在战斗中随时切换的副武器系统在本作中被删除了，取而代之的是在进入关卡前的整备界面里，由玩家在6种副武器中选择一种，并在整个关卡中使用。副武器的威力比普通攻击要强一些，但是相应地在使用上就有所限制。使用副武器时会消耗能量，而能量只能由消灭一波敌人后出现的蓝色硬币补充，每个硬币能补充10%的能量。由于副武器的能量耗费变大，而且蓝色硬币不再能被玩家的战机"吸"到身边，所以这造成了游戏难度的增大。下面为大家介绍一下本作中的6种副武器。

武器名	能耗	威力	作用
脉冲	1.6%	最弱	长按发射键可以持续发射的武器，虽然能量耗费少，但是火力极差，而且只能攻击正前方。
追踪	25%	最强	发射两道自动追踪敌人的激光，命中敌人后消失。作为威力最强的武器，能耗也最大。
辐射	7.1%	弱	长按发射键可以持续发射，在战机周围产生辐射力场攻击近身的敌人，适合杂兵战。
爆弹	17%	强	长按发射键时屏幕上会出现准心并向前移动，松开按键就会在准心位置投出爆弹，速度慢但威力大。
机雷	12.5%	略强	向正前方发射缓慢移动的机雷，机雷在接触物体后爆炸产生攻击力，可以发射多个。
跳弹	12.5%	略弱	发射跟踪踪敌人的电流，会在敌人中反复地反弹。实际上跟踪性能很差，命中率低。

P.S.其中脉冲与辐射两种武器的能耗是以按键时间计算。

▲脉冲是持续时间最长的武器，能够封锁敌机的出现。

其他

在干掉敌人后的短时间内再干掉其他敌人，就能获得分数奖励，最高能达到9倍的分数奖励，这是本作中得分的一个重要手段。作为一款以"更高分数"为目标的射击游戏，本作很厚道地加入了通过Wi-Fi连接将自己的成绩上传至官方服务器的功能。这样一来，玩家就能够足不出户地与世界各地的高手展开分数的较量了。虽然无法通过Wi-Fi与别人进行联机游戏，但是玩家可以和身边的好友一起战斗。游戏支持一卡多机的功能，即使在朋友没有这款游戏的情况下，两人也可以展开一个简单的小竞赛。


▲双人协作总是乐趣无穷的。



一口气把游戏打通后感觉实在是爽快，许久没有玩过这样感觉的射击游戏了。游戏在系统上创新的同时，也吸取了许多同类游戏的精华。尤其是在关卡设计上借鉴了不少精彩的设计，所以在游戏中我们能看到不少《宇宙巡航机》、《沙罗曼蛇》、《斑鸠》的影子。游戏的画面表现力在NDS游戏中可称得上是上乘水准，声音效果也中规中矩。总的来说，这款游戏值得爱好射击游戏的玩家尝试。


◀使用跳弹时运气是很重要的，如果没击中目标就白费了。



小时候有FC的玩家都一定还记得那几款以两位正义的不良少年为中心的硬派动作游戏吧，没错，这里所讲的就是“《热血》系列”，这个系列一直以来都以良好的手感和火爆的玩法被奉为ACT的经典之作，在当时几乎有FC的玩家都人手一盘。现在时隔多年，国夫和阿力又回来了。



超热血高校国夫君 躲避球部

超热血高校くにおくん ドッジボール部

NDS ◆Arc Syetem Works◆ACT◆2008年3月19日◆日版◆1～8人◆64Mb◆4800日元◆无对应周边

文 乌冬
美编 小鱼仔

超热血高校躲避球规则

欢迎加入超热血高校躲避球部，看在你是新入部员的份上，我就为你讲解一下我部门的躲避球规则吧。首先你要清楚一点，我们这打的躲避球跟一般的躲避球可是不一样的，如果你认为可以把外面那套用在这里，那你就大错特错了。听好了，我们这只有一条规则，那就是无规则，只要能打倒对手，无论你使用什么方法都可以，拳打脚踢那是基本，如果地上还有什么类似铁链、铁管、油桶之类的东西，不用多想了，捡起来向对手扔过去就对了。用一句话来概括的话，那就是“暴力至上”。



基本训练

动作	对应按键	对应状态
步行	十字键	共通
跑步	连续输入两次←或→	共通
传球	A	进攻时
投球	B	进攻时
拳	X	防守时
脚	Y	防守时
躲避	A	防守时
捡/接球	B	防守时
跳跃	AB同时按	共通
暂停	Start	共通

进阶训练

攻击

除了一般的投球外，本作每位选手都有各自的必杀投球，必杀投球不仅比一般的投球威力高，而且还有许多特殊的效果，善用必杀投球是取得胜利的关键，需熟练掌握。必杀投球分为地上和空中两种，对应的使用方法也有所不同。地上必杀投球的使用方法是持球的角色跑出5步后按B，而空中必杀投球是跑动时起跳，当角色处于最高处时按B。两种投球里面因为空中必杀投球用起来比较简单，而且比地上必杀投球出手快，所以比赛时应该多以空中必杀投球为主要攻击手段。

TIPS 如果捡起的道具是食物，按A键使用体力就能得到回复。

部分必杀技一览

地上	
かんつうしゅーと	国夫擅长的贯通投球
あつばーしゅーと	阿力擅长的加速投球
わーぷしゅーと	投出的球会消失一段时间，然后突然出现在对手身前
かつくんしゅーと	球路会在飞行过程中突然弯曲
すくりゅーしゅーと	高速旋转的投球
すねーくしゅーと	球路如蛇行一般的投球
そにっくしゅーと	球速极快的投球
ほのおしゅーと	附带火焰效果的投球
ふろすしゅーと	附带冰冻效果的投球
ぷらずましゅーと	附带电气效果的投球
ぴざしゅーと	投出像披萨饼一般的强力回转球
えつふぇるたわーしゅーと	投出的球会留下埃菲尔铁塔的残影
ねんりきしゅーと	一定时间内可对球进行自由操作
もろはのしゅーと	从对方场地回来的球会打中自己人
ラストシュート	球的威力会在角色体力减少时增加

空中	
なつつしゅーと	投出花生形状的超高速球
もずおしゅーと	投出的球会从看不见的高度突然落下
ぶんれつしゅーと	投出的球会分裂成3个
かそくしゅーと	投出的球速度会由慢变快
あつしゅくしゅーと	被打中的对手会环绕世界一周
ぼうふうしゅーと	投出的球会随着气流上升
きゃのんぼーるしゅーと	附带火焰效果的投球
たいせつざんしゅーと	附带冰冻效果的投球
びりびりしゅーと	附带电气效果的投球
ゆーふぉーしゅーと	UFO形投球
パンダシュート	投出熊猫滚地球
あとみっくしゅーと	命中对手时会爆炸的低速投球
ろつくおんしゅーと	投出的球带有强力的追踪效果
フォークシュート	投出的球来到对手面前时会突然下降
ばすたーしゅーと	投出的球会如光线一般射出

防守



本作的防守手段分为接球和回避两种，其中比较重要的是接球，当对手投来的球即将接触我方队员的时候按下B键就可以将球接住，这就相当于获得了一次攻击的机会，要善于利用。不过游戏中对手一般都会使用必杀投球，所以接球时的实际操作难度也会增大，不同的必杀投球有不同的接球时机，这点需要玩家多练习才能掌握。另一种防守手段是在球接近时按A键躲避，这时角色就会马上蹲下使球漏过去，但是游戏中有部分必杀投球就算蹲下也不能避过，这点在使用回避时要格外留意。



热血槽



比赛中NDS下屏的上方会有两条蓝色的槽，这就是NDS版新加入的热血槽的系统，每当向对手施以拳脚或是受到攻击时热血槽就会上升，当满了之后画面下方就会出现一个“热”字，这时用触控笔点击它就可以发动队伍强化技。队伍强化技威力很大，而且对队伍里的所有队员都有效，危机关头时可以依靠它来逆转战局。

队伍强化技一览

ちょうひっさつ	一定时间内投出的球都有一击必杀效果
ハイパーアーマー	一定时间内被击中的伤害只有1
ハイダッシュジャンプ	一定时间内跑步的速度变快，跳跃的高度也更高
スーパーキャッチドッジ	一定时间内接球和躲避动作的判定变长

玩后感

拿到游戏后的第一个感觉就是小时候的那份感动又回来了，不仅有我们熟悉的手感，画面也变得更细致和绚丽了，特别是各种必杀技的表现，效果相当夸张和搞笑。游戏为玩家提供了多种游戏模式，如果觉得单人模式过于枯燥的话，可以试试联机模式，和真人比赛时的乐趣要比对电脑时要高出好几倍。

TIPS 商店里卖的ひっさつマスター道具可以将所有投球都变成必杀投球。

本作是一款以改变过去为主题的文字AVG。和父母一起平静生活的主人公步郎即将迎来17岁生日，但一觉醒来后，他却发现自己来到另一个“父母在12年前就失踪”的世界，这个世界的过去不知被谁改变了。步郎希望借助时光笔的力量修正被扭曲的过去，让父母重新回到自己的世界中。然而，就在不断修正世界的过程中，步郎发现自己正越来越接近一个阴谋……

本次“特快”将分为两个部分，第一部分的短篇小说帮助你更快融入本作世界观，而第二部分的系统解说会介绍游戏每一章的基本流程。



TIME HOLLOW 奪われた過去を求めて

NDS ◆Konami◆AVG◆2008年3月19日◆日版
◆1人◆1Gb◆4980日元◆无对应周边

文 胧月 **美编** 小鱼仔

タイムホロウ TIME HOLLOW™ 奪われた過去を求めて

“喂，步郎，步郎！”

“哎？啊，嗯，什么来着？”

等我回过神来时，眼前是同班同学三原疑惑的表情。

“怎么了你，今天看上去很怪哦。”

“啊，我没事。”

“哦，这样就好。今天你会来我家吧？”

我点点头。三原是个独立独行的人，从认识他开始，他就以一副漫不经心的态度与我相处。尽管如此，却是个在关键时刻很靠得住的家伙。刚才的对话，为了不让他担心，我以“我没事”搪塞过去。可实际上，从今天早晨开始，我就一直强烈地感觉到，我好像已经不是那个“我”了。

明天是我17岁生日。

有着“钟表狂”称号的我，靠打工零零碎碎地攒钱，就是为了能在生日当天为自己买下心仪已久的手表。

本来，购置生日礼物是父母的活计，可我却无法实现这个并不奢侈的愿望。因为我的父母，在我5岁那年就双双失踪了。从那以后，一直照料着我的是爸爸的弟弟，也就是我的叔父。所以，我也没办法开口说：“给我买个手表吧。”

教室中依然是熟悉的几个朋友。猫是怕水的

① 事件发生

记忆断片

游戏中的关键系统，在每一章的开始，步郎的脑海中都会闪过几张静止画面。当过去被改变的瞬间，一些原本没有发生过的事件片段会烙印在步郎的脑海中，这些断片是解决事件的线索。确定记忆断片发生的时间和地点，步郎才能利用时光笔在特定场所将被改变的事实恢复成原貌。



② 情报收集

调查

在进入镇上七处场所后，可对这些场所中的特定地方展开调查。

可调查的地方 

可交谈对象

可移动的地方 

动物，因此每次给四郎洗澡时，它总要用爪子在我身上留下点纪念。脑海里刚闪过这一片段，就被我随意发想了出去："喂，四堂，你家养的那狗，偶尔也给它洗洗澡嘛。"

在我说出这句话的瞬间，四堂的脸色蓦地僵硬起来。

"你在说什么，步郎。不要在我面前提到狗的事情！"

"别激动。"五岛安定着一窜而起的四堂。四堂"噗通"一声跌回座位，背过身去，连看都不想看我一眼。

教室里只剩下我们几个，空气在上方奇异地流动着。

"得赶快找个话题打破僵局。"我这么想着。

"说起来，三原，下次比赛是什么时候？"

三原转过脸，表情讶然。

"步郎，你是认真的？还是说你睡傻了？"

"哎？"

回答我疑问的，是三原的沉默，气氛变得更为紧张。啊！我突然记起什么，三原由于腰痛的关系，已经从篮球部退役了。

五岛抬起先前埋在书本里的脸，淡淡地对我说："步郎，你今天还是先回去吧。"

五岛冷静的判断很好地提示了我，我站起来，对三原说："抱歉，还是下次再去你家吧。"

空无一人的走廊下，我深深地呼出一口气。

果然哪里不太对劲，但又绝不是在做梦。

"你不是在做梦。"

身着制服的长发少女的声音震动着我的耳鼓。

"你，是谁？"很明显，我的记忆里并没有这个人。

"好过分，连同班同学都不记得了。我是十二林。"

十二林？我不经意地往教室回望了一眼。没错，她好像确实跟我一个班。可是从她出现开始，空气就变得极度不寻常。

随即，这个叫作十二林的少女继续说道："三原成了篮球部的正式队员，四堂和白色的狗快乐地玩耍着……"她说得很慢，并一直关注着我的表情。

"为什么，你会知道这些？"

"那是一种记忆断片，我跟你一样，也能看到这些奇妙的东西。"

"记忆断片？"

"没错，既然步郎能看到记忆断片，那么我想也该是你继承时光笔的时候了。"

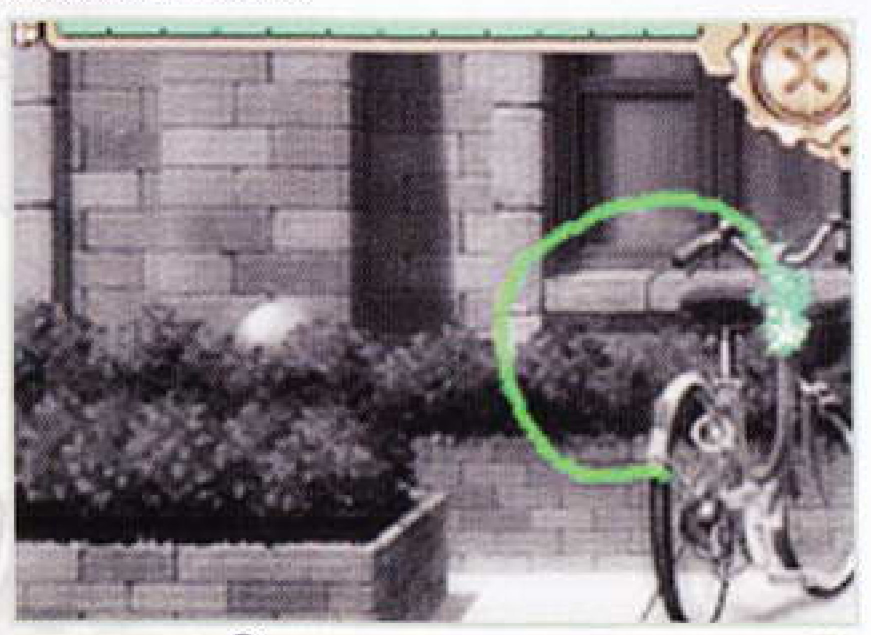
对话

和特定角色交谈能获得重要情报，选择想知道的情报，就有可能问出关键信息。得到关键信息后请立刻打开菜单，更新记忆断片的情报。当一个记忆断片的情报完全明确后，再到其他场所获得决定性的道具，就能对其进行修正了。

3 修正被改变的过去

一切准备就绪，操作步郎走到记忆断片中的地点，时光笔会发出光芒。这时要使用触控笔在触摸屏上迅速画出一个圆圈，以打开时光裂缝，然后通过特定操作改变这个圆圈内的事实，以修正被歪曲的过去。当然，这个圆圈并非随意乱画的，如果事实的关键位置不在圆圈内，玩家就必须要重新打开新的时光裂缝，旧的时光裂缝会关闭，同时上方的绿槽减少一格，如果绿槽减少到0玩家还没有找到事件关键点，那么就会Game Over了。

那么何谓"事实的关键位置"？比如游戏的第一个事件，九里祥子与三原和织吵架的原因是三原和织弄丢了给步郎买生日礼物的钱。只要先让步郎找到丢失的钱，然后在三原和织右手处于的位置上画圈，把钱交到她的手上，事件即可解决。如果玩家画出的圈子里看不到三原的右手，那么就必须重画了。





不可否认，剧情极为紧凑，且耐人寻味的地方很多，但过分简单的解谜过程始终给人意犹未尽的感觉。如果续作能够保证制作水准的情况下扩充容量，那么对于本人的吸引力或许不在《逆转》之下了。



本作根据2008年3月上映的最新剧场版《哆啦A梦 野比太与绿巨人传》改编而成，游戏中神奇恶搞的道具、爆笑滑稽的剧情将《哆啦A梦》的魅力发挥得淋漓尽致。如果你是这只蓝色大肥猫的FANS，就马上拿起NDS和哆啦A梦一起踏上冒险的旅程吧！



哆啦A梦 野比太与绿巨人传DS

ドラえもん のび太と緑の巨人伝 DS

NDS ◆SEGA◆ACT◆2008年3月6日◆日版
◆1人◆512Mb◆5040日元◆无对应周边

文 萝卜鸟 编 马修 美编 小鱼仔

冒险方式

作为一款以《哆啦A梦》为题材的作品，本作的游戏方式简洁明了。游戏以横版过关为主，玩家只要灵活运用野比太和哆啦A梦的特殊道具到达指定地点便可过关。虽然偶尔会出现搜集物品或寻人任务，但关卡整体地图很小，只要全部跑一遍基本不会有什么问题。另外，本作中迷你游戏的数量非常多，玩家若不完成是无法推进剧情发展的。好在迷你游戏的整体素质相当高，不会使玩家觉得乏味。



操作简介

十字键	控制活动方向
A	对话、进门
B	跳跃
Y	使用、取消装备的道具
X	在哆啦A梦与野比太之间进行切换
R、L	让同伴瞬移到身边

道具介绍

既然作为以《哆啦A梦》为题材的游戏，那么当然少不了各大招牌道具啦。在游戏中哆啦A梦和野比太各自拥有擅长的道具，若能够灵活运用，即使再强大的敌人也不足为惧。下面将为玩家介绍一下游戏中的基本道具。

空气炮





使用者 野比太

将空气凝聚成块攻击敌人，空气炮的威力不俗，惟一的缺点是射程偏短，玩家需要看准时机接近敌人。







竹蜻蜓




使用者 哆啦A梦

“《哆啦A梦》系列”中超级经典的道具竹蜻蜓，按下Y键后玩家可以自由控制飞行方向。飞行时速度不错，但持续时间只有三到四秒。到时间后哆啦A梦便会缓缓落下，这个过程中按下Y键可以迅速着地。





芭蕉扇





使用者 哆啦A梦

在游戏中会出现许多无法消灭的敌人，这些家伙不但体积庞大还会阻挡玩家前进，这时我们就需要将这些障碍物用芭蕉扇吹走。按下Y键将蓄力槽蓄到最大，便可扇出狂风清理路面。









催眠枪

使用者 野比太

这把枪正如其名可以使被击中的敌人陷入沉睡，沉睡中的敌人不会伤害到玩家。催眠枪经常要和芭蕉扇配合使用，因为部分挡路的敌人需要让其睡着，才能用芭蕉扇吹走。



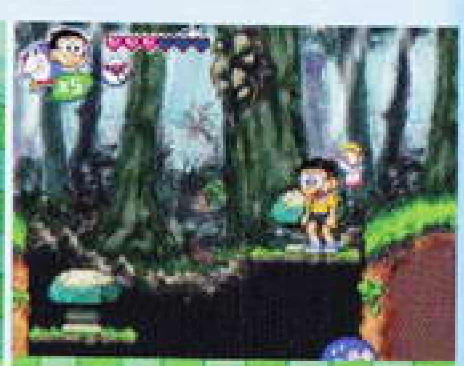




引路天使

使用后天使会跟随玩家，并指出目的地或道具的方向，玩家只要跟着红色箭头走就可以了。不过若你不按照它的指示走，它会很可爱地朝你发脾气并动粗。





迷你游戏

游戏过程中将出现多种有趣的迷你游戏，玩家需将迷你游戏逐一攻破，才能推动剧情的发展。接下来向大家介绍一下游戏的具体玩法。

放大灯之抓技安



只要抓到技安便可过关，途中要回避飞来的乌鸦和路上的障碍物。出现障碍物时屏幕上会出现图标，只要在图标消失前用触控笔点击图标就可成功回避。

空气弹大赛

这里要用上麦克风，每当玩家对麦克风喊"嘣"一次，人物就会射出一颗子弹，需要连发时就连续喊"嘣嘣嘣"。不过角色可携带的子弹数量有限，要拼弹还是躲开由玩家自己决定(当自己的子弹用完后敌人若还没倒下，这时是无法补弹的，只能乖乖投降了)。

加油！小树

玩家要控制小树让它不被坏人抓住，同时狂踩对方得到一定点数方可过关。按Y键可以躲避敌人的攻击，按B键可进行跳跃，踩到敌人头上便可获得过关点数。另外，若不慎被抓住，连打方向键可迅速脱离。

鼻涕气球

利用鼻涕气球让哆啦A梦逃离敌穴。玩家需往麦克风里吹气使气球的大小产生变化，以此控制哆啦A梦的飞行高度。途中一旦碰到东西立刻就会Game Over。

飞行游戏



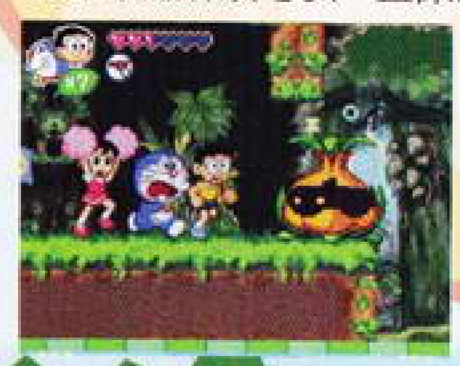
游戏方式非常简单，玩家只需控制好叶子船不被敌人撞到就可以了。途中可以得到特殊道具，能够使船身变得更加坚固，这样一来撞到敌人不但没事还可以加分。

瞄准落叶

标准的射击游戏，玩家需操纵野比太使用空气炮对落叶进行射击，不同颜色叶子的分数亦有差别，满足条件分数便可过关。

野比太的死党们

虽然玩家只能操纵哆啦A梦和野比太，但技安、静香、阿福这三位野比太的好友当然不会眼睁睁看着朋友战斗，自己却袖手旁观。在游戏中他们将作为辅助角色登场，平时他们会在下屏的秘密基地中待机，若需要他们的帮助，只要点击他们然后选择"使用"便可。三个辅助角色有各自专用的道具，他们可以为玩家加血，帮玩家破坏特殊物品或攻击敌人等等。当然这并不能无限使用，三名角色都设定了精神值，当精神值减到一定程度他们便会退场，在场下精神值会徐徐恢复。不过仔细算一算，一名辅助角色在场上的停留时间足够恢复另一名辅助角色的精神值，也就是说，只要你不嫌麻烦可以一直保证场上有一名辅助角色。







玩了游戏后的第一感觉就是——比想象的好太多了！因为这是部完全改编自动画剧场版的FANS向作品，个人原本对它的期待值不是很高，可游戏的质量却远远超出笔者意料。操作手感极佳，画面清新可爱，当中的收集系统更使得游戏的耐玩度大增。不过最重要的是，"《哆啦A梦》系列"中占主要位置的特殊道具在游戏中的表现非常成功，各种奇特的表演方式让作品充满了喜剧成分。无论你是不是《哆啦A梦》的FANS，本作都值得一试。

文 宇轩 美编 咕噜

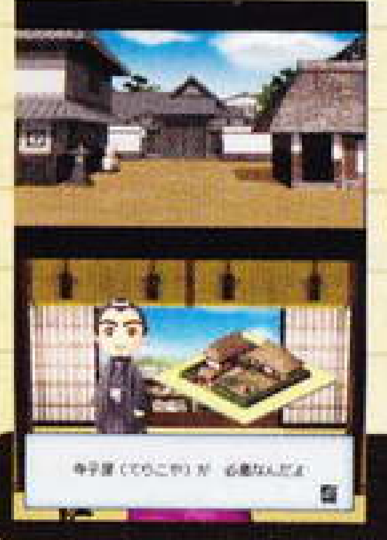
模拟城市DS2 古代到未来的城市

シムシティ DS2 古代から未来へ続くまち

NDS ◆EA Games◆SLG◆2008年3月19日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

"《模拟城市DS》系列"是EA公司专门为日本玩家设计的"《模拟城市》系列"作品。不仅保留了系列的精华系统，省去了一些复杂的财政操作，还特别加入了具有引导性质的任务模式。《模拟城市DS2》比起一代在系统上进行了进一步的优化，使其更加具有魅力，下面我们就来为您介绍一下。

从古代到未来！我的城市我主宰！



好久不见！市长大人您还记得我吗？没错，我就是您当时刚当上市长时的那位秘书（小声：其实我是政府的卧底），我上一次出现还是第几辑来着（猛钻入《掌机王SP》丛中）……算了，不去管它了。其实呢，今天来找您的目的也不是为了叙旧而已，政府有新的命令需要你去执行。这一次，我们要你坐时光机去古代管理经营一个城市，一直延续到未来。

简单界面介绍



居民区、商业区和工业区的比例

人口数量

财政收入

当前日期

目标达成度

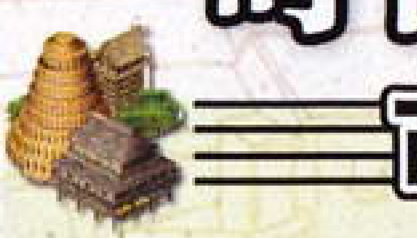
メモ	查看相关提示
🔍	镜头缩放
▶	时间流逝速度
📷	截图（最多保存4张）

メイン	主要模式
シム	模拟模式
建設	建设模式
予算	预算调整
情報	情报统计
設定	设定选项
セーブ	存档



可以观察到市民生活情况和生存状态的模式。点击以影子表示的市民就会看到他们的心理想法，以方便确定下一步的建设方针。另外，在这个模式下还可以看到教育等级、健康状况以及平均年龄这三个重要数值。

时代解析



古代

在人类还处于以打猎为主要生存活动、树木为主要建筑原料的时代，社会并没有金钱这一概念。食物即是所有，没有食物就无法生存。所以，在这个时代，你作为市长也无需考虑收支、教育、卫生、环境污染等等概念。惟一要做的事情，就是保证“市民们”的温饱问题。

刚开始的时候，由于没有其他食物来源，所以“城市”只能围绕着天然狩猎场或是渔区建造。每一块居民区以3×3或4×4的小方格为宜，分别用道路隔开。建议最初只开发一块区域，左右开弓可能会适得其反。当食物来源耗尽之后就会有新建筑物“稻田”出现，此时如果想要加速发展进程的话可以视“金钱（树木）”的数量来增加1～2块开发区域。由于没有办法人为铲除树木，所以只能一点点地在城市周边扩建，如果腾出的区域较大，可以考虑适当将居民区的划分范围扩大到3×5的长方形。

天灾“龙卷”是古代最麻烦的突发事件，前期只能干瞪眼地看着它毁坏你辛苦经营的城市，没有任何办法。所以后期一旦出现祭坛，就赶快建造，可以避免受到大面积灾难。





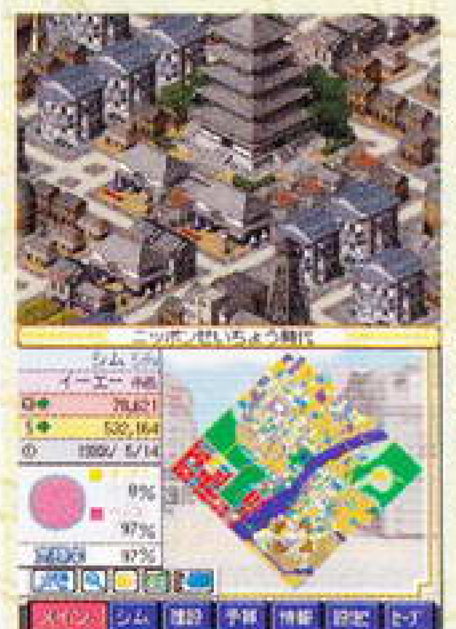
中世纪



从中世纪开始，金钱的地位变得重要起来。不过好在本作的难度不高，基本上不用担心财政赤字的问题。比起古代，先进的文明所带来的不仅仅是生产力，还有一系列复杂的社会问题。

不过，相对而言最大的好处就是可以人为地砍伐树木（建设模式中新增加的推土机功能），再也不用担心建设用地不够的情况发生了。不过砍伐树木也必须有规划地进行，无谓地破坏环境在本阶段的负面影响虽不明显，但在下一个时代便要吃大亏了。警察局（选择不同文明，建筑可能有不同的叫法，但实质是一样的）和消防局的建造是非常重要的，最好设立在居民区的中心，防止火灾和暴动的发生。医院会在中世纪中期出现，大约在人口集中区分散建造3～4间即可，对该世纪人口的增长影响不大，后期的学校也是如此。如果你是为了下个时代做打算，此时也可以都安排好。

现代



从这个时代起，金钱就不是万能的了。游戏的目标不是人口增长，而是改成了市民支持率。所以这一时代刚开始时，就不必急着对城市进行扩张，改建才是第一要务。电厂的污染很大，最好集中建立在地图的某个角落，用电线与城市连接。

玩后感

对于一名模拟经营游戏爱好者来说，本作能够吸引人的地方实在是太多了。EA公司能够抛开PC系列的传统模式，进行如此大的创新实属不易。从古代到未来的设定十分有趣，有时候你甚至可以体会到做一名“上帝”的感觉。除了建筑物过多后会产生的拖慢（系列的通病，PC版同样存在）有些令人遗憾。

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活劇！

"《蜡笔小新》系列"在GBA、NDS上一直有着轻松有趣、手感优秀等特点，本次推出的NDS版，虽然是GBA版的加强版本，但一口气新加了3个关卡。下面就由马修我来为大家做介绍。

文 马修 美编 Yangyu

蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランド カチンコガチンコ大活劇！

NDS ◆Banpresto◆ACT◆2008年3月20日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

小新 电影乐园大冒险



游戏的剧情就是小新在奇怪的电影院中，在各剧场版中展开冒险的故事，游戏的15个关卡就是《蜡笔小新》从1993年直到2007年的15部剧场版。来自于的GBA版的12个关卡和原作大同小异，而增加的4个关卡则普遍用到了触摸屏功能，让游戏方式更加多样。

进入游戏后有三个选项，第一项是新开始游戏，第二项是读取存档，第三项是欣赏游戏中收集到的图片（共200张）。开始新游戏后，有简单（やさしい）和困难（むずかしい）两个难度选择。

过了第一关后，便进入地图画面，地图画面中可以选择挑战任意一个关卡。地图中央有一座名为西奈玛兰多塔（シネマランドタワー）的建筑，随着挑战关卡的进行，收集的图片、小游戏便可以在塔的下方的乐园中随时调出，而当全部剧场版关卡都通过，便可以进入西奈玛兰多塔的塔顶关卡去挑战最终BOSS了。

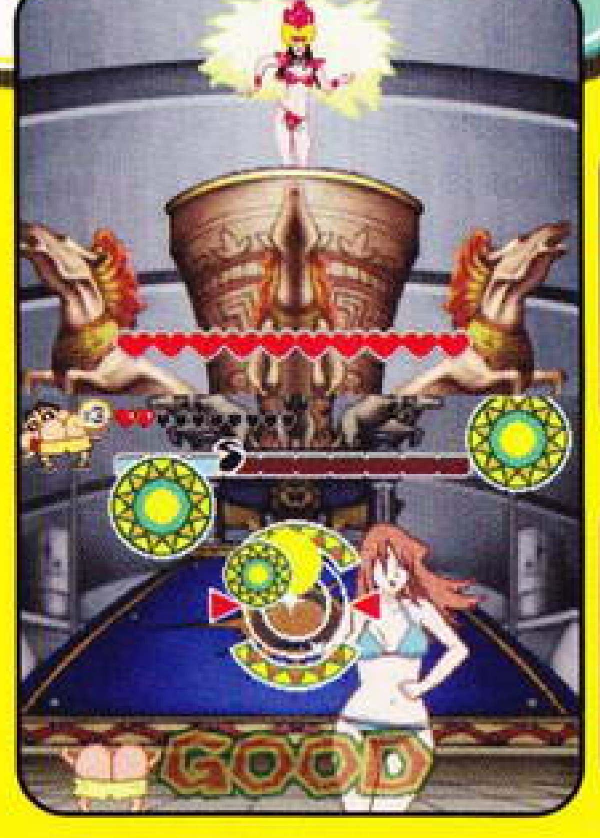
按键操作 关卡

游戏对应触摸操作和按键操作，两种操作存在于不同的关卡中。按键操作关卡的默认操作如下：

方向键	移动
B	跳跃
Y/A	攻击
L	进入换装界面
R	进入NPC支援界面
START	暂停游戏
SELECT+START+L+R	退到开始画面
靠近"…"的人时按↑	对话

换装界面与NPC支援界面间可以直接切换，按START暂停时，会有按键布局切换（另一种操作为Y/A键跳跃，B键攻击）及退出游戏的选项。在按键操作关卡中，也可以通过点击下屏的信息图标进入换装界面、NPC支援界面及暂停画面。









触摸操作关卡

触摸功能出现在新加入的3个关卡中，包括射击关卡、音乐游戏关卡及逃亡关卡，这些关卡都有时间限制。射击关卡中，方向键用来控制人物移动，触控笔确定攻击目标。音乐游戏关卡就是在图标移动到下屏中间的圆环处时用笔点中间的圆环，蓄满力后，快速在下屏的指定范围内左右快速划动。小白逃亡的关卡需要用触笔在下方横线上快速地从左向右划，点击小白它就会跳起来，当加了短时间无敌的道具后，可按照提示画圈来增加小白的滚动速度。需要注意的是，触摸操作关卡中是无法暂停的，当然也无法通过暂停菜单来退出游戏。

道具列表

蓝色卡片	图片收集卡	饼干	HP+1
黄色卡片	NPC 技能收集卡	3 块饼干	HP 全回复
服装卡片	变身服装收集卡	啤酒	老爸 HP+1
星星	满 100 颗时 HP 上限 +1 并加满 HP，HP 最大上限为 10	戒指	老妈 HP+1
		奶瓶	妹妹 HP+1
		肉	小白 HP+1

小新 变身大冒险

通过换装变身使小新拥有不同的能力，一直是"《蜡笔小新》系列"的特色，本作也不例外。本作的小新有6种变身，其中普通形态为初始形态，过了第一关后便拥有了前4种变身，而小鸡装和蜜蜂装，则需要在后面的游戏中收集变身碎片获得。各形态中，踩踏是除蜜蜂形态外的通用的攻击方式，用得熟练，会发现小新的脚上功夫不比马里奥大叔差。小新只有在地面时，才可以按R换装，触摸操作关卡不支持换装系统。下面的操作均以默认操作为准。





普通装

虽然是最开始的普通形象，但不少技能都是解谜的关键，主要作用就是爬杆、赶路一类的，但攻击别人后方的千年杀，尤其是旋转突进千年杀，对人类敌人的威力也是非常可观的。另外，一些关卡中电梯的按钮，也需要普通形态下的千年杀来启动。

Y/A	千年杀，从后面袭击人类敌人时有效
←/→+Y/A	强力的旋转突进千年杀，威力更大
下及斜下	露出屁股，行进的速度比较快
跳跃中按B	二段跳
和柱子重合时按↑	爬竿

超人装

超人波和超人光束的威力并不比踩高；飞踢是各变身中范围最大的空中前方攻击，也可以一用；车轮攻击是所有变身形态中威力最大的一招，这招使用的关键是利用好停在空中高速旋转的时机，一旦在空中停留旋转时攻击到敌人，即使困难难度下的BOSS也会被打至重伤。

Y/A	超人波
连按 Y/A	威力更大的超人光束
跳跃中按B	二段跳
跳跃中按 Y/A	飞踢
二段跳中按↓+Y/A	超人车轮攻击

猴子装

猴子形态奔走速度挺快，攻击则只能通过跳跃后的踩踏来实现。关键作用就是攀缘和弹墙跳，游戏中有些地方必须得变成猴子才能过去。此外，换上猴子装后的小新不会被猴子敌人伤害到。

跳跃中接触藤子、管子时	攀缘
跳跃中接触障碍的瞬间按前＋跳跃	弹墙跳

青蛙装

Y/A	吐舌头
↑＋Y/A	斜上方吐舌头

这种形态跳得最高，前进也是小跳但很慢，而且转身后还有一段小跳距离。舌头只能暂时停止普通敌人行动，没有攻击伤害。这个形态的最大作用就是利用舌头挂上青蛙形的挂点上到达隐藏地点。

小鸡装



小鸡形态跳得比较高，还可以通过滑行延长空中停留时间及跳跃距离，并大大提高了踩踏落点的准确度。而啄的攻击范围很小，不实用。

Y/A	啄
跳跃后按住B	滑行

蜜蜂装



蜜蜂装没有踩踏攻击，蛰和其他形态的原地攻击一样缺乏实用性。该形态的实用价值在于飞行，可以通过飞行直接到达平常需要很多步骤才到达的隐藏地点。不过飞行时会消耗血槽下方的能量槽，能量槽空后小新会不受控制地跌落下来。

连按B	飞行
Y/A	蛰

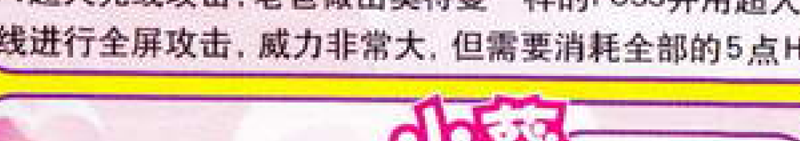
小新应援团

游戏中，小新并不是自己冒险，他的老爸老妈妹妹以及家里的小狗小白，都作为NPC在游戏中随时帮助小新。NPC们都拥有各自的技能，而除了开始就拥有的初始技能，其他的技能都需要在游戏中通过收集黄色卡片获得，不过使用时会消耗NPC的HP，如果HP不足，则无法发动。

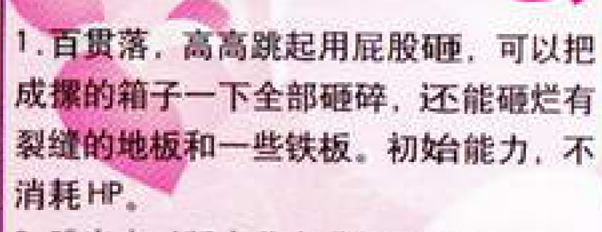
老爸



1. 将小新高高抛起，不消耗HP。小新被抛起后不能二段跳。
2. 用臭袜子熏倒敌人，消耗1点HP。
3. 女装诱惑，老爸穿女装引诱敌人，使版内敌人静止，消耗2点HP。
4. 超人光线攻击，老爸做出奥特曼一样的POSS并用超人光线进行全屏攻击，威力非常大，但需要消耗全部的5点HP。



老妈



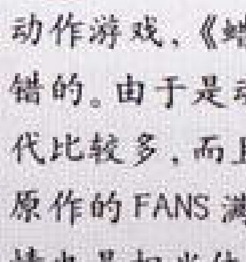
1. 百贯落，高高跳起用屁股砸，可以把成摞的箱子一下全部砸碎，还能砸烂有裂缝的地板和一些铁板。初始能力，不消耗HP。
2. 跳出来对版内敌人进行瞬狱杀般的攻击，消耗2点HP。
3. 老妈变成大相扑一路推打，消耗3点HP。
4. 老妈作七仙女状，给小新回复满HP，但要消耗掉老妈的全部5点HP。

小葵



1. 让小葵爬进一些小新自己钻不进的低矮地方，拿道具用，是不消耗HP的初始技能。
2. 小葵爬着攻击敌人，削耗1点HP。
3. 小葵变身成可爱的蝴蝶，当小新摔下深渊或掉进水里时，蝴蝶会飞身跃下将小新救起（前提是已经召唤出小葵蝴蝶）。每次召唤蝴蝶消耗3点HP，召唤后按R，蝴蝶会自动消失。

小白



1. 可以从地上闪光处刨出隐藏道具，初始技能，不消耗HP。
2. 咬人，每次消耗1点HP。
3. 像球一样弹来跳去的全屏攻击，每次消耗4点HP。



玩后感

厂商对游戏的各方面都把握得非常好，作为动作游戏，《蜡笔小新》的表现还是相当不错的。由于是动画改编，所以游戏的剧情交代比较多，而且是全程语音，这些绝对会让原作的FANS满意；而按START直接跳过剧情也是相当体贴的设定。本作新加的触摸关卡虽然都是老点子，但并不突兀。整体上来说，这款游戏还是非常简单轻松的，喜欢小新也好，喜欢2D动作游戏也罢，都来试试本作吧。



文 宇轩 美编 咕噜

忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

NDS ◆Tecmo◆ACT◆2008年3月20日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

在半年多的等待之后，这款NDS上的硬派动作游戏终于发售了。《忍者龙剑传 龙剑》无论是画面还是动作流畅程程度都令人十分满意。谁说用触摸操作的动作游戏都是渣？来玩《忍龙》吧！只是一定要记得贴好贴膜，本作的毁屏指数已经达到了《应援团》以上级别了……



全技能解析

普通攻击



技能分析：在敌人身上任意方向划动皆可做出攻击动作。

远距离攻击



技能分析：本作的远距离武器共有手里剑、弓和爆裂弓三种。手里剑的攻击速度快，攻击次数多，但攻击力较弱。弓的攻击力较高，但只是一个过渡武器。爆裂弓威力最大，且附带爆炸效果，是后期的主要远程攻击方式。

基本操作

名称	操作
移动	持续按住右屏某一点
跳跃	由下至上划动（可2段跳）
连续飞鸟返	在特定地点由下至上反复划动
防御	除START与SELECT以外的任意按键
里风	防御的同时点击屏幕
打开菜单	START或SELECT

必杀 空蝉

实用指数：★★★☆☆

毁屏指数：★★★☆☆

操作




技能分析：跳至空中后向下划动触控笔，《忍龙》的经典招式，攻击力中上且带有冲击波效果。对于早期敌人和HP较低的小型敌人比较有效。后期会显得比较鸡肋，通常是在不小心使出二段跳后才会用此招。

必杀 飞燕／飞燕连翔

实用指数：★★★★★

毁屏指数：★★★★☆

操作



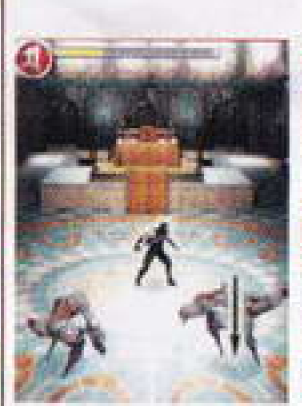
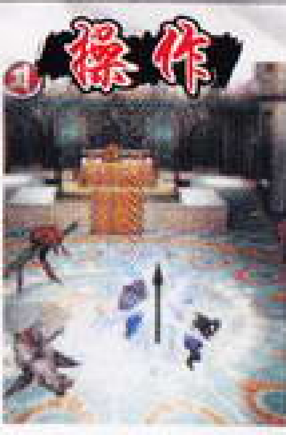

技能分析：跳至空中后横向划动触控笔，攻击力中等，但速度极快，附带自动跟踪效果。在村正处购买了飞燕连翔（飞燕命中后继续横向划动触控笔，最多可以在空中来回攻击5次）后，其攻击力不足的缺点也被完全掩盖，是隼龙最主要的攻击招式，一定要熟练掌握。

奥义 饭纲落

实用指数：★★★★☆

毁屏指数：★★☆☆☆

操作


技能分析：将敌人挑空后向上划动触控笔，攻击力高且附带冲击波效果。本作的饭纲落得到了强化，就连僵尸等家用机版无效的敌人也可以使用。在敌人较少时比较有效。一旦被敌人包围就很难使出。主要辅助性攻击招式。

绝技

实用指数：★★★★★

毁屏指数：★★★★★



技能分析：来回划动触控笔直到隼龙周围出现蓝色或红色的光圈后松开，相当于前作蓄力斩的强化版。绝技的使用次数和通关评价直接挂钩，威力相当不俗，使用频率基本与飞燕相当。由于其释放速度较慢，很难掌握使用时机，但熟练后绝对是全场清杂兵的极品。另外蓄力时周围的魂将被快速吸收，蓄力速度也会加快。

捌き技

实用指数：★★☆☆☆

毁屏指数：★☆☆☆☆

技能分析：防御敌人攻击的一瞬间划动触控笔，相当于反技。在高难度下会有一定作用，低难度时基本可以忽视。

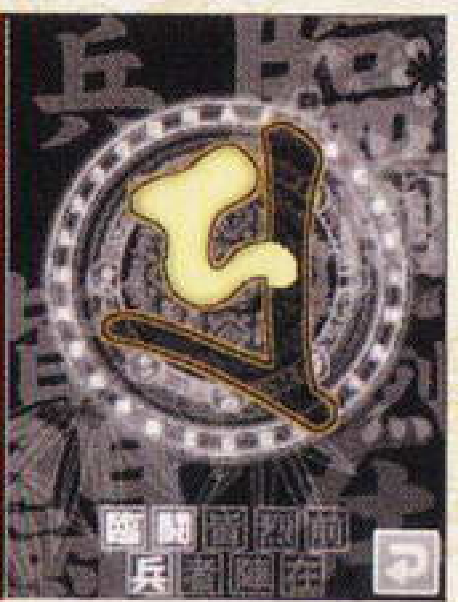
忍者秘传 之卷二

忍法列表

名称	效果	操作	获得方式	实用指数
火焰龙之术	释放一个持续伤害的火球（可烧毁蜘蛛网、点燃灯台）	拖动	第二章剧情获得	★★★☆☆
稻妻之术	召唤落雷进行攻击（可击碎岩石）	点击	第三章剧情获得	★★☆☆☆
鬼火之术	召唤四个火焰保护周身	无	村正处购买	★☆☆☆☆
灵命之术	回复全部HP	无	村正处购买	★★★★★
旋风之术	召唤龙卷风进行攻击	拖动	村正处购买	★★★☆☆
冰刃杀之术	召唤从地底刺出的冰刃（可熄灭火焰）	点击	第八章剧情获得	★★☆☆☆
暗黑弹之术	召唤毁天地的暗之力	点击	第十章剧情获得	★★★★☆

忍术是本作改进最大的系统，不但不会像前作一样降低评价，许多解谜的地方也需要用到它。点击右屏左上角的圆形忍术标记即可进入结印模式，只要在“临兵斗者皆阵烈在前”（每念一字一秒，加上最后还有1秒的停顿，故总时间为10秒）的九字真言念完前写完规定的梵文即可。其实并不用太认真地照比划书写，只要像涂鸦一样随便涂满即可。得到多个忍术后可以在发动时进行切换。由于取消了道具，故最实用的忍术便是能够回复全部HP的灵命之术了，一般除了解谜，不到万不得已时不需要使用攻击型忍术。









实用战术讲解

前期（1～5章）

前期关卡的难度很低，普通攻击配合飞燕和饭纲落即可轻松解决大部分敌人，没有什么防御躲避的必要。甚至你完全不懂出招，只是乱划一气也可以过关，只是不提倡这样做。对于远距离攻击的敌人推荐优先用手里剑或弓做掉。推荐远程攻击时先跳起后再点击敌人。本作地面系的敌人大部分都不会做出对空攻击，跳起后的安全系数比较高。

后期（6～12章）

后期随着敌人数量和攻击力的提升，那种乱划一气的攻击方式基本就失效了。推荐打法是用飞燕连翔起手，一招下来HP较少的敌人就会出魂，此时继续横向划动使隼龙落地后立刻进入绝技蓄力状态，由于周围有魂，此时蓄力速度会很快。如果敌人离得较近，或者移动速度较快，出现蓝色光环时即可放手，否则可以继续划动待红色光环出现时再出招。发动绝技后即使当时场上已经清空也不要停下，立刻再次划动触控笔连续发动下一次绝技，待第二波敌人出现时松手。这种打法效率高，安全系数大，又能够增加通关评价，可谓一举三得。只是要熟练掌握还需费一番精力练习。至于其毁屏指数嘛……我们就不说了，相信NDS玩家都已经习惯了吧。

另外，被敌人包围时不要急着出招，防御后滚出包围圈再攻击比较保险一些。由于滚动时基本无敌，故高难度随时滚动保持有利位置是每位有挑战心玩家的必修课之一。

忍者秘传之卷四

村正商店篇

由于没有了神命珠的收集，本作所有能力提升道具都需要在村正处购买，不过还好需要的黄魂不多，一般来说无需刻意收集，通关时也能够将全部道具购买齐。具体购买列表会在流程中写出。

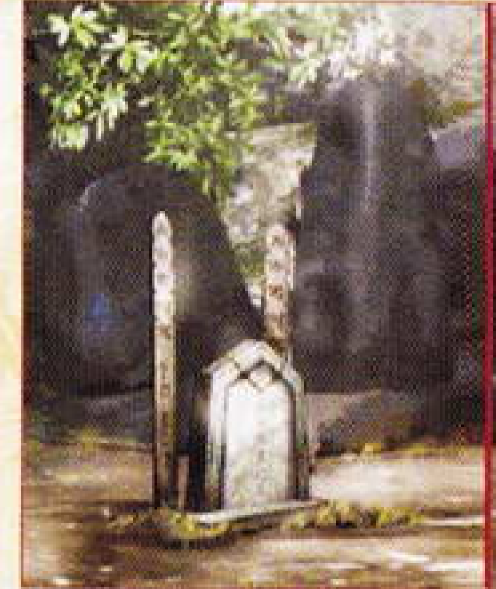
黄魂收集法

“《忍龙》系列”的黄魂即为金钱，虽然在本作没有那么多升级要素，但在攻关时返回村庄很麻烦，所以适当地“存钱”还是必要的。推荐的收集法为在有大量小型敌人（如蝙蝠坑）的场景使用绝技反复刷取。由于使用绝技消灭敌人后出现的黄魂是普通攻击的数倍，刷一次蝙蝠坑大约可以得到300左右的黄魂，5分钟左右即可得到3000以上的资金了。

攻略之卷

序章

树下，刀匠村正默默地看着一块老旧的墓碑。"哎，好久没来了呢。你的思念还残留在这里啊。"墓碑前，隐约闪现出一个女子的身影。镜头一转，女忍者红叶正在瀑布前和隼龙切磋武艺。可惜以红叶的实力，根本不是隼龙的对手，几招过后，胜负已分。这是他们每天必做的修炼，虽然结果总是偏向隼龙一边，但红叶仍然相信自己有一天能超过他。隼之里的傍晚总是那么宁静，谁知，一场阴谋正在偷偷地酝酿着……







第一章 忍びの森

"红叶，你动作太慢了。"还是平常的那几句训话，他就不会说点别的吗？看着隼龙离去的红叶，默默地从地上摘起一朵白色的小花。"嗯？"忽然，一股从未见过的气息从森林那边传来。会是谁呢……

流程解析

第一关是教学关卡，只需要全程根据系统的提示进行操作即可，这里就不多费功夫说明了，如果有不懂的地方可以参看前面的系统。关底的BOSS红龙是无法打倒的，即使耗尽其HP剧情还是一样地发展。由于通关评价中有时间这一要素，这里可以选择快速地自杀。网上流传的二周目打败红龙即可全程使用红叶的说法没有根据可循，各位玩家不需要尝试了。

"魔神……是魔神吗？"被打败后的红叶喃呢着昏了过去。此时，一个穿着古怪的巫婆带着一群怪物出现，并将红叶带走，原来这一切早有预谋。

第二章 隼の里

黑龙丸事件

远古时代，有一只拥有强大魔力的邪恶魔神，名为黑龙。龙之一族将其打倒后，把它封印在了一把剑之中。和平持续了几千年，直到有一天，一个叫黑龙丸的男人将其带走，世界再次陷入黑暗。龙之一族的末裔，隼流忍者——隼龙手持龙剑历尽千险将其打败。这场惨烈时间的结果，是邪恶的破碎。在此之后，又过了半年……



回到隼之里的隼龙发现村子已经被地蜘蛛一族洗劫，只剩下一片废墟。愤怒的他再次拔出了龙剑，发誓要为死去的村民们报仇。而更让他担心的，是红叶不见了……

流程解析

(1)(2)处分别有两拨敌人，都是序章出现过的地蜘蛛一族，直接使用飞燕即可全部消灭。来到隼之里山道(3)上后发现村正正在被袭击，将其救下得到第一个忍术——火焰龙之术。使用其消灭第二次出现的地蜘蛛后返回存档点所在的场景(4)，再次使用火焰龙之术烧毁蜘蛛网即可继续前进（存档点亦可回复忍术）。

进入神庙（5）一共会出现4批敌人，最后一批为红色的地蜘蛛，小心它们的投技，有心情的玩家可以尝试一下使用绝技。路上的滚石只要一直使用里风滚动即能"穿透"（汗，设计的失败），不用理会。BOSS战之前记得存档，正式开打前还有一大批杂兵需要消灭。

BOSS 红龙

这个BOSS即是第一章袭击红叶的红龙，第二次出现的它实力明显下降。首先使用飞燕接近，绕到其身后使用普通攻击即可。BOSS的攻击方式有三种，喷火、甩尾和冲撞（《MHP》？），喷火攻击使用里风即可躲避，完全无视，其余两种就要小心了。如果被BOSS咬住了，立刻连续划动触摸屏便能挣脱。当BOSS的HP只剩三分之一时使用忍术直接秒杀是一种比较安全快捷的打法。

从路上捡到的御婆秘书来看，地蜘蛛一族发动这次袭击的目的是想要得到隼之里的秘宝——寄宿着真龙之力的勾玉。它能够引发龙剑的真正力量，使其变为惟一能够与黑龙对抗的“真龙剑”。从前，这个勾玉由黑龙丸事件中死去的龙之巫女吴叶保管，现在则下落不明。虽然打败了黑龙，但红叶依然没有找到。



第三章 僧院の幻影

“红叶……”瀑布前，隼龙拾起了红叶掉下的香袋，把它紧紧地捏在了手里。“刷刷刷”数个黑影在周围坠落，抛洒在天空的白色花瓣为新的战斗拉开了序幕。

流程解析

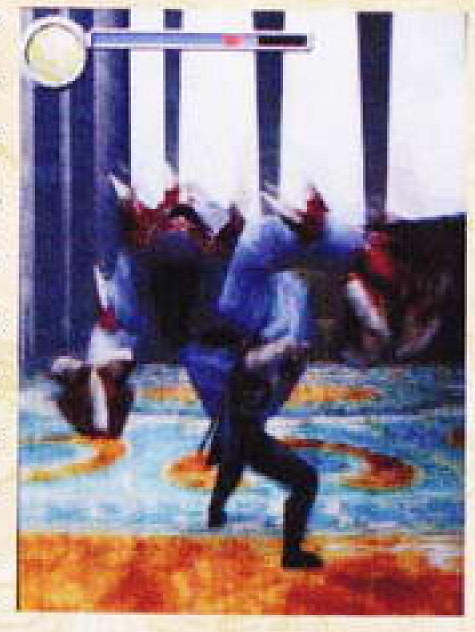
此章从忍びの森开始，消灭数批敌人后进入“里への拔け道”，第一章时挡住去路的蜘蛛网此时可以用忍术烧毁，从井底出来即是隼之里了。在桥上遇到正在打瞌睡的村正，朝麦克风大吼一声将他吓醒后可以得到稻妻之术，此外还可以从他这里买到九字神珠，顺便强化龙剑。

来到山道尽头使用稻妻之术炸毁巨石后进入开启的传送点。传送点的另一头是黑龙丸事件时隼龙曾经到达过的僧院。由于和两个太古重鬼卿的战斗，那时的这座僧院已经变成了一片瓦砾，可由于不明原因，现在僧院又完好如初地出现在隼龙眼前。

僧院门口(1)会出现一种使用远程攻击的眼球，只有它睁开眼睛的时候攻击才会有效。其他杂兵也得到了强化，不能太轻敌。由于铁门暂时无法打开，只能进入侧门想办法。(2)(3)两处都会有几批敌人出现，优先消灭眼球会比较安全。在最里端（4）发现三个不断变换颜色的机关，趁它们在蓝色时分别用手里剑射击即可，如果在红色时射中则会出现一批敌人。不过为了高评价，可以故意射错一次。返回时在(3)处会遇到一种新的灰色敌人，HP和攻击力比之前出现的杂兵都强了许多。BOSS战之前自然还有一批敌人。

BOSS 电猿龙

电猿龙是大家的老相识了，不过它甚至比红龙还弱。它会使用下压、激光和落石三种攻击方式，对于HP的消耗都不是很多，只要对准其背后使用普通攻击即可，甚至连忍术都不需要发动。



打败巨猿后，它化身为了一颗闪着黑色光芒的宝珠。当隼龙拾起它时，宝珠与龙剑产生了共鸣。而此时在隼龙背后出现的，则是太古时代统治魔界的重鬼卿。强大魔力的压迫感让隼龙不敢轻敌，重新摆好了架势。“什么？你想玷污这个神圣的场所么？”看来她对于隼龙的存在根本不屑一顾，自报名字之后就消失了。

可购买物品列表

名称	效果	售价
龙剑锻炼	龙剑攻击力上升，攻击回数增加	1000
九字真珠	增加 HP 上限	1500
忍法《鬼火の术》	学会鬼火之术	2000



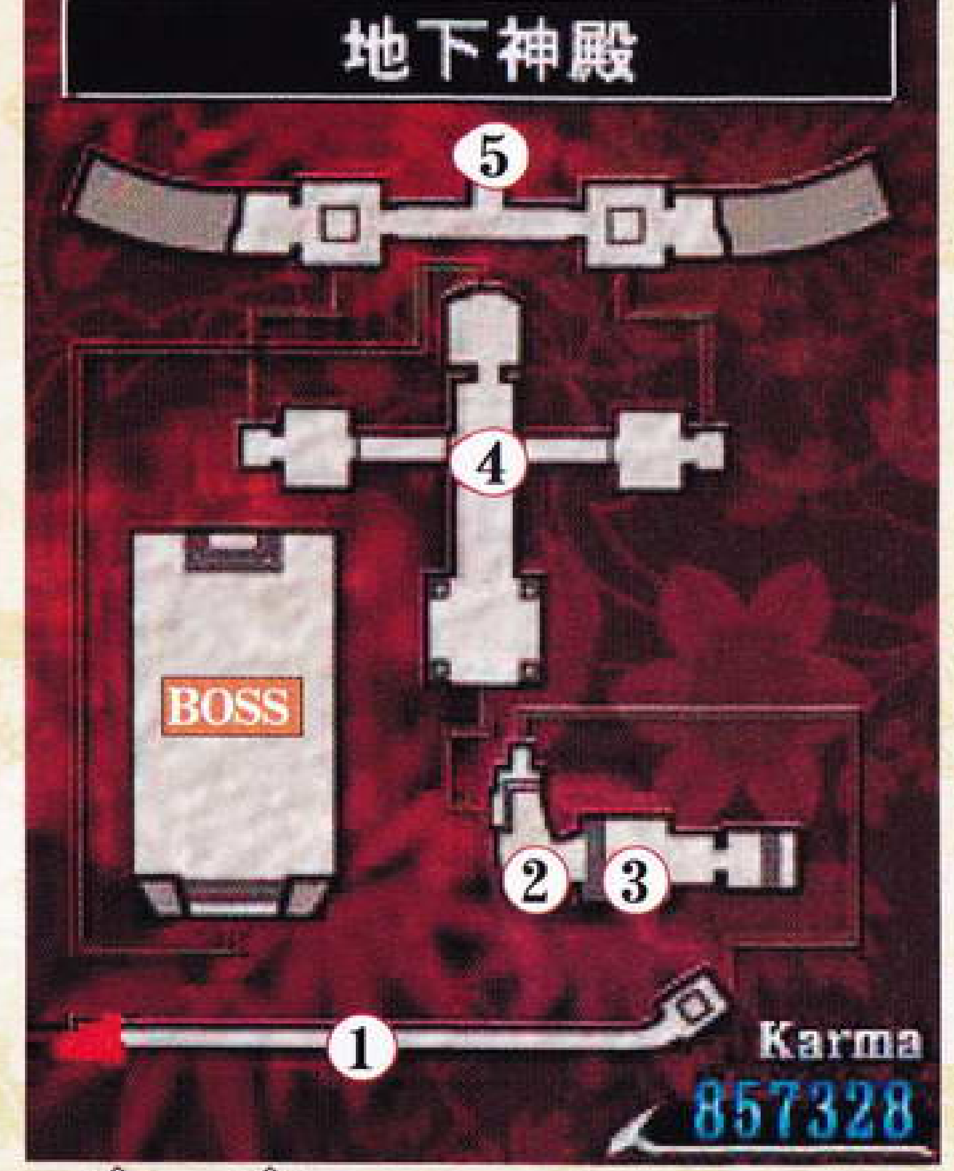
第四章 荘厳なる神殿



“红叶啊！隼之里的红叶！你是巫女吧！”在一个黑暗的祭坛，御婆一把撕下红叶的护甲(不愧是“脱裤魔”的作品，很黄很暴力)，“快说！龙之一族的秘宝到底藏在哪里？”另一方面，跳入传送点的隼龙来到了一处奇异的场所，就像是上古时代留下的遗迹。

“黑龙石。”返回隼之里后，刀匠村正一眼就认出了隼龙手里的那块宝玉。传说当初黑龙被消灭，其灵魂化作了八块黑龙石散落在世界各处。当黑龙石聚集到一起时，也就是黑龙复活之时，黑龙丸事件让它们再次觉醒了。为了不让黑龙石落入重鬼卿手中，隼龙决定将它们一一找齐。





流程解析

一开始从传送点来到サークルベイ，走右边的路到达最上方然后返回，从新出现的传送点回到隼之里。与刀匠村正对话后再度回到サークルベイ，进入红色的传送点来到地下神殿。

(1)处的眼球敌人得到了强化，会使用从地底升起的火焰进行攻击，伤害非常大。(2)处的针刺机关同样用里风直接穿透，如果想杀敌加分，最安全的方法就是使用绝技。(3)处会出现大量的地虫，用飞燕清场比较快捷。尽头的(4)处也会有针刺机关，清杂兵的时候尽量不要靠近。

从井口跳入下层，长廊(1)有大量针刺机关和几个眼球怪，不要贪这点分数了，直接用里风通过比较方便。(3)区是一个支路，里面有大量的虫子和一个存档点，如果怕麻烦也可以用忍术烧毁(2)处的蜘蛛网直接来到(4)处。这里是一个三岔路，上方是一个存档点，左右两边先走哪条都可以。(6)、(7)两点需要分别用忍术点燃一个烛台，之后进入(4)区上方的门即可开始BOSS战。中央的(5)处也有一个存档点用于回复忍术。

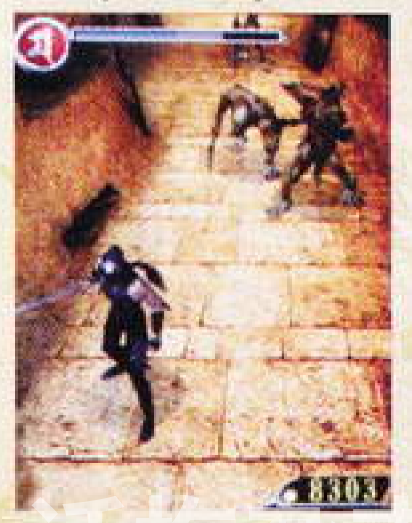
BOSS 骨龙

又是曾经在《忍龙》中出现过的怪物，它最常用的招式便是远程激光扫射了。也就是说，靠近其攻击反而没什么危险。损失一定HP后，BOSS便会跑下休息，此时使用绝技(红色蓄力)可以造成大量伤害。没什么难度可言。

可购买物品列表

名称	效果	售价
忍法《灵命の术》	学会灵命之术	3000

第五章 伝说の魔神



“不好了！不好了！”花丸急急忙忙地向刚鉴定完黑龙石的隼龙跑了过来，原来忍びの森再次出现了地蜘蛛一族，并包围了小樱。听到这个消息的隼龙毫不犹豫地再次向忍びの森跑了过去。

流程解析

从隼之里的井口跳入，一路来到忍びの森上方（一路有倒下的忍者做提示）。这里的敌人虽然弱但是数量极多，如果掌握了绝技的使用时机可以大赚一笔黄魂。战斗的最后会出现几批巫术师，他们不但能够瞬移，远程攻击力也很高，可以考虑使用手里剑解决，看到脚下有蓝色的光芒出现时立刻使用里风回避。胜利后得到新的远程武器——弓。

进入サークルベイ的新传送点来到墓地，会发射激光的石像可以通过射击其头部的绿色宝石来让它暂时停止工作。(1)处会遇到新的敌人僵尸，由于它们的HP和攻击力都极高，近身战十分不利，如果还没学会飞燕连翔的话，利用它们移动速度慢的特点看准机会使用绝技不失为一个好办法。(2)处的桥比较窄，可以不管射击的僵尸直接通过，因为一旦不小心掉下去就要面对一大堆敌人。射击尽头的开关后会出现另一种速度型的敌人，直接飞燕即可。

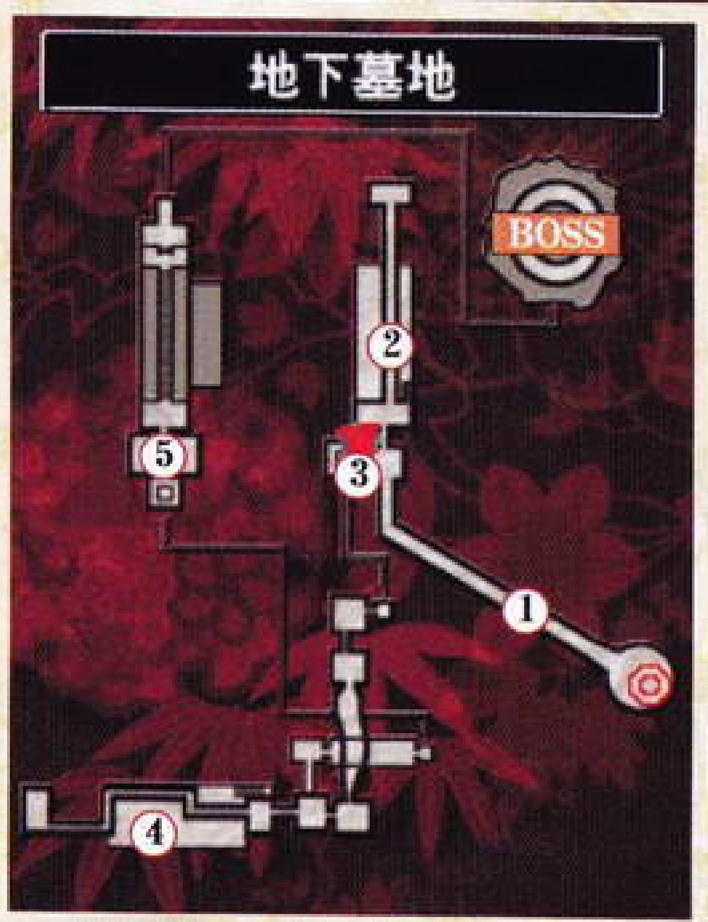
回到(3)从新打开的门跳入井中，一路来到(4)区，这里同样要小心别掉下去。射击尽头的开关后又是大批量的敌人，由于这次有僵尸的加入，难度大了许多。(5)处桥的入口有一块大石头，还是要使用稻妻之术炸开。

BOSS 巨魔神

别看块头巨大，巨魔神也很好对付。它的攻击方式有拿拳头猛砸和抓取两种，不过都可以通过里风完全回避。首先使用弓箭射击BOSS脸部，待其损失一定HP后便倒下，此时立刻使用两次红色蓄力的绝技即能造成较大伤害。BOSS起身后继续射击脸部。如此反复，只要操作地好便能在低难度下让其直接屈死。

可购买物品列表

名称	效果	售价
九字真珠	增加HP上限	2500
秘传书《飞燕连翔》	学会飞燕连翔	5000



第六章 宿敌

“我……我……把力量还给我，隼之流的忍者……”来到新场景的隼龙忽然听到了一阵熟悉的声音。“不可能是他。”隼龙摇了摇头，继续向前走。

流程解析

从传送点进入球戏场后一直前进来到区域(1)，路上没有新的敌人出现，都是一些老对手。想要打开前进的大门，必须将(2)、(4)两处的灯吹灭。首先来到(2)区，朝着冒出蓝色火焰的灯台对麦克风吹一口气即可，注意随时会冒出来的眼球怪。接着返回绕至(3)区，将出现的对手全部消灭路上的铁门即会打开。吹灭(4)处的灯后（还会有一批敌人出现）从打开的门进入球戏场的深处。(5)区的铁门需要在(6)处对着风车吹气后立刻返回进入，一旦超过时间门便会关上，路上的敌人就不要管了。

BOSS 多枯鬼重卿

BOSS果然是那个死缠不放的冤魂，说是隼龙的宿敌也不为过。首先拉开距离射击，等待他冲过来时使用里风回避，接着飞燕连翔伺候，如此反复即可，有时也可以用空蝉斩蹭点血。近身硬拼对于这个BOSS很不利，他的投技直接可以耗去隼龙三分之一的HP。另外还要小心他的五连斩，基本防御不能。

可购买物品列表

名称	效果	售价
龙剑锻炼	可以弹返敌人的远程攻击	2000
忍法《旋风の术》	学会旋风之术	3000

球戯場

BOSS

第七章 炎の洞窟

“说吧，秘宝到底在哪里？”御婆手举黑龙石，释放出一道闪电。“啊！”红叶疼得尖叫了出来，就在这时，她的手背上突然浮现出了奇怪的花纹。御婆顿时两眼放光，“封印吗？这么说，杀了你就好了？”



流程解析

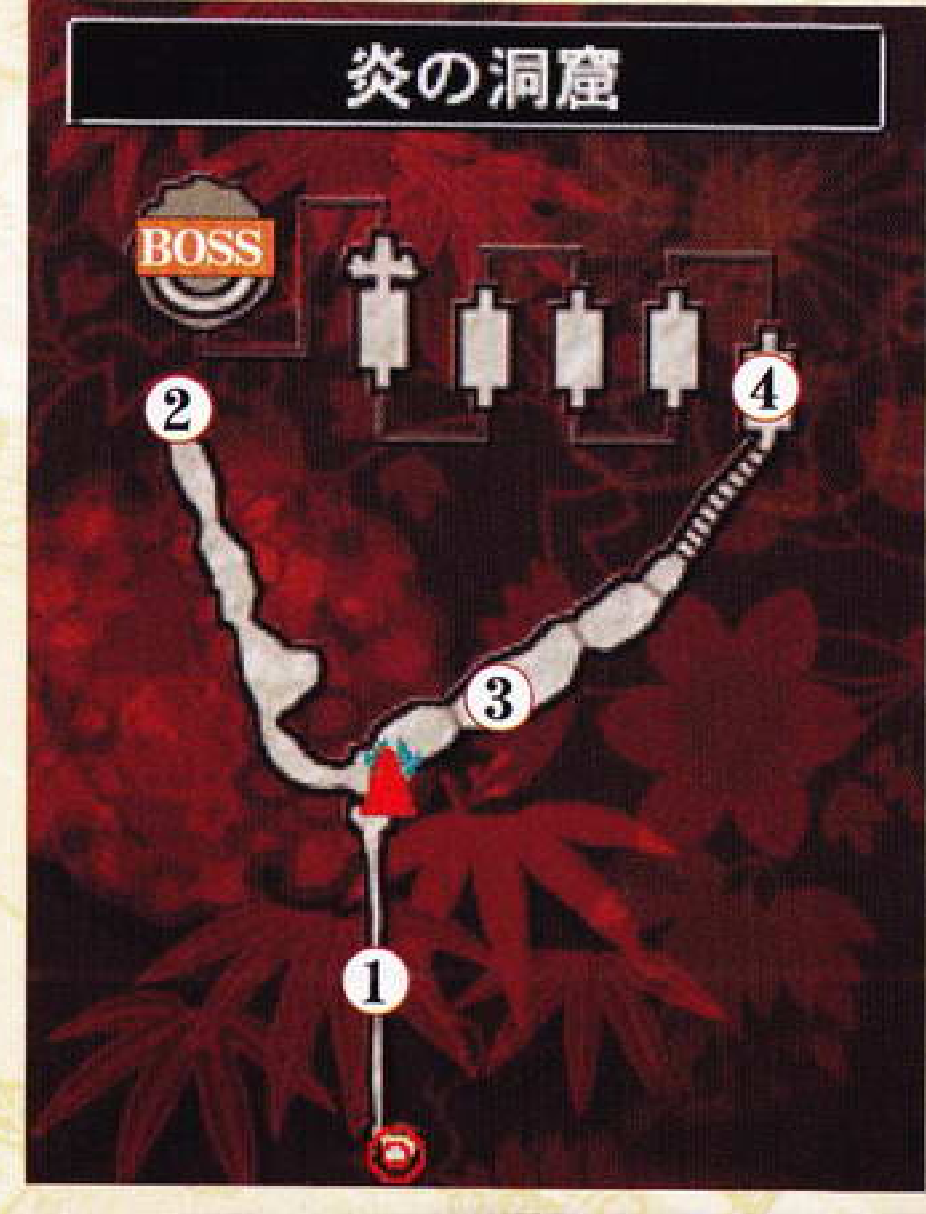
在炎之洞窟的入口(1)便可以看到有许多火山蝙蝠，这里是刷黄魂的绝佳场所，钱不够的同胞们可以在此耗一会儿。(2)有5个变换颜色的机关，还是用以前的那种方法解决。注意路上会出现一种新的敌人，速度快且攻击力高，其投技的伤害堪比BOSS。(3)区会有喷射火焰的机关，继续使用里风穿透（这设计也忒失败了）。(4)区之后会有许多需要使用飞鸟返的岩壁，由于半空中有火焰机关，跳跃时机的把握尤为重要。

BOSS 火炎龙

火炎龙的打法和巨魔神很相似。先用弓箭射其脸部，待其倒地后使用两次红色蓄力绝技，反复三次即可。它的撕咬和连续火球攻击比较有威胁，宁可连续多使用几次里风也不要贪刀。

可购买物品列表

名称	效果	售价
九字神珠	增加HP上限	3500



第八章 冰の洞窟

流程解析

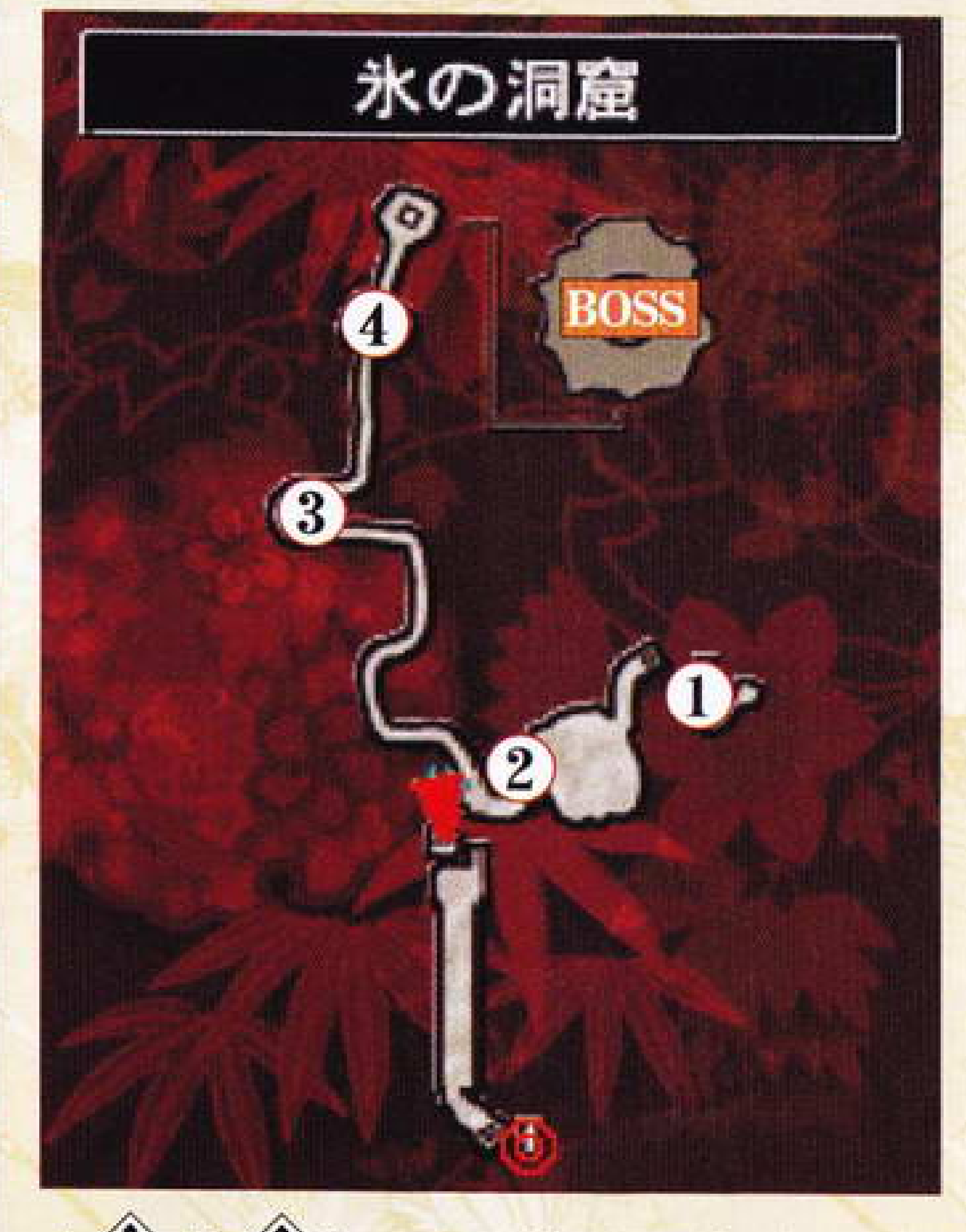
冰之洞窟的眼球怪再次得到强化，它会化身为一个火球向玩家冲过来，被敌人围攻时再挨这么一下可不是好玩的。打破(1)区的冰柱可以获得冰刃杀之术，这是解谜用的关键忍术，得到之后整个洞窟就会不断地掉落冰柱，虽说伤害不大，但还是有一定影响的。返回进入支路(2)，发动冰刃杀之术后连续点击火焰4次即可通过。(3)区的蛇形弯道不但有眼球怪，还会有冰柱干扰，小心不要损失太多HP，因为最后的(4)区还有一大批敌人需要解决。

BOSS 冰霜龙

明显是设计偷懒的BOSS，除了身体颜色差别和吐出的是冰弹之外，这个BOSS的攻击方式和火炎龙就只有两点不同。一是它会随机变换位置，二是有时会通过嘶吼让大量的冰柱掉落。所以我们的打法也不用改变，先使用弓箭射击，倒地后再接两个绝技就行了。

可购买物品列表

名称	效果	售价
秘传书《捌き技》	学会捌き技	5000



第九章 决战の岛

“妮凯大人，她就是龙之巫女。”御婆跪在地上，向重鬼卿报告道。“巫女？那龙之勾玉在哪里？我对



这个小姑娘一点兴趣都没有。"重鬼卿一脸不屑的表情。"她的确是巫女，只不过龙之勾玉被封印起来了而已。"御婆连忙解释。"哦？那倒有点意思，不过在此之前有点事需要你去做，感谢我赐给你力量吧。"随着乌鸦凄厉的叫声，御婆忽然改变了她的形态，成了一个不折不扣的魔神。"去吧，把我们魔神族的宿敌，龙之一族打倒！将龙剑夺过来！"

流程解析

本章一开始就可以将龙剑强化到最高形态，也能够得到最后一把远程武器——爆裂弓。游戏到这里也快接近尾声了，刷点钱把商店能买的都买齐了吧。进入传送点后首先是4个完全3D的树海场景，笔直向前跑即可。这次的滚石由于体积较大，无法使用里风躲避，不过躲避起来也不算困难。跑完全程后终于来到了决战之岛，首先烧毁入口处的蜘蛛网(1)。整个沙滩场景都会有一种食人鱼敌人，一旦被一条"盯"上，其余的就会蜂拥而至将隼龙"推倒"，建议使用飞燕前进，或使用绝技消灭一波后立刻跑路。

(3)区会有一大批敌人出现，而且还有烦人的瞬移法师，关键时刻可以用爆裂矢射几箭，有助于帮隼龙解围。(4)处会连续进行两场剧情战斗，敌人配置和(3)区相同，做好心理准备即可。最难的是(5)区窄道的战斗，很容易掉下悬崖直接返回到(4)区，建议不使用其他攻击方式，只依靠爆裂矢一箭一箭地磨。

BOSS 御婆

御婆可以当作是电猿龙的强化版。它的主要攻击方式是近身挥扑和放出乌鸦进行远程攻击。推荐使用威力不俗的爆裂弓慢慢射击，这样会比较安全。由于视角问题，在隼龙射击时是看不到乌鸦飞来的，所以听到御婆发出"哦呵呵呵"的笑声（女王三段笑么—_—b）就及时使用里风闪避。其飞扑落空后会有一个较大的硬直，抓紧时间足够发动一次绝技攻击了。

可购买物品列表

名称	效果	售价
龙剑锻炼	龙剑攻击力上升，攻击回数增加	3000
九字神珠	增加HP上限	4500



第十章 地狱の果て

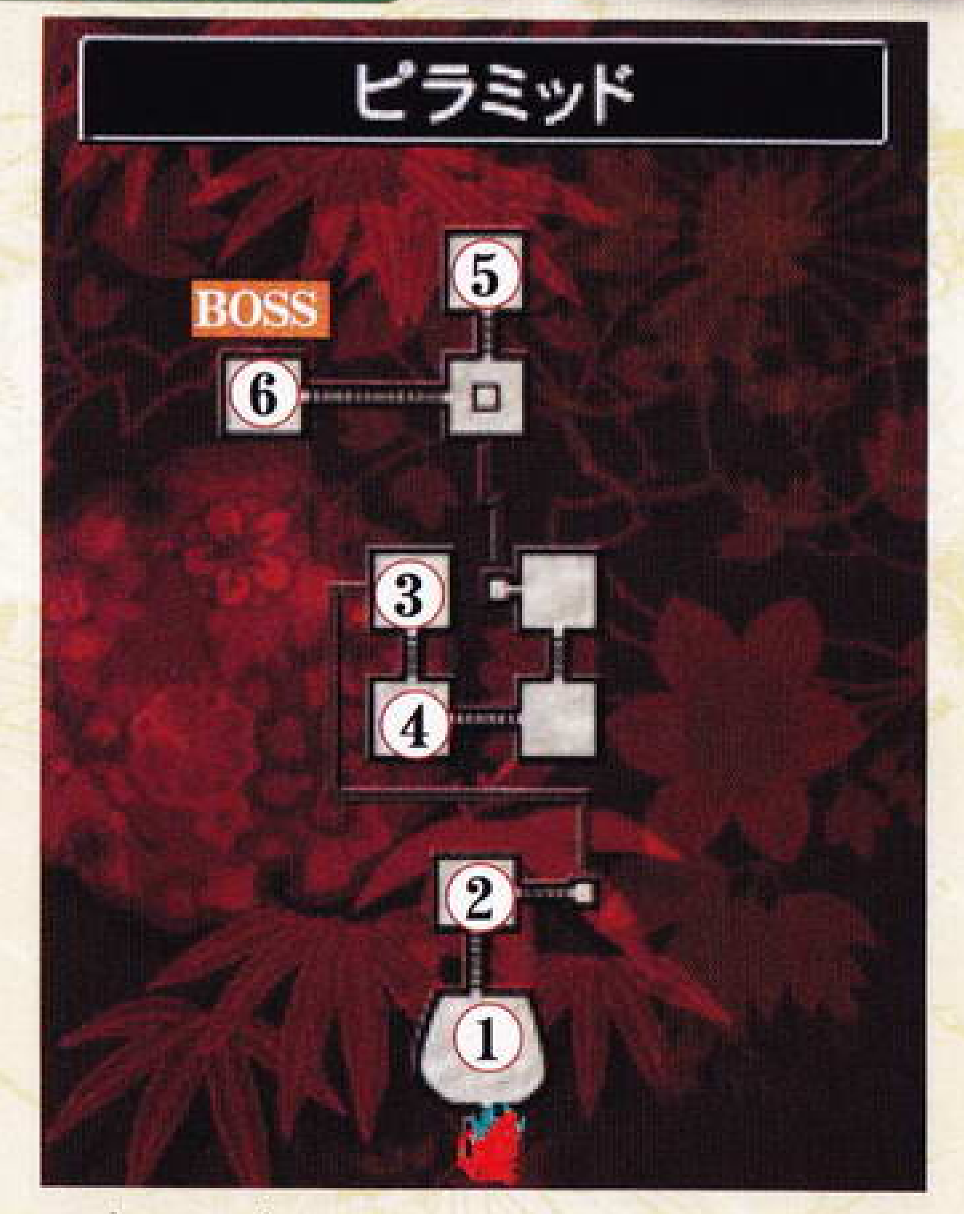
流程解析

本章是连续关卡，取得巫婆掉落的最后一个忍术——暗黑弹之术后，直接进入出现的传送点即可来到了新的场景ピラミッド。遗迹门口(1)会出现一种红色的小型敌人，其速度比之前的都要快许多，只能依靠飞燕解决了。(2)区要连续吹动四个风车才能让门开启，必须抓紧时间。来到(3)区后可以发现三个烛台，这次不仅要将火焰吹灭，还需使用忍术将它们再次点燃（折腾人嘛）。(4)区会发生一场固定战斗，游戏中最强的杂兵也将出现。手持大剑的他们不但攻击力和HP都不俗，在防御上也是无懈可击。推荐使用普通攻击盯住一个猛划，即使被防御住也没关系，因为总有破防的时候……

来到(5)区后需要打亮6个变色机关，如果射错便会同时出现4个骷髅，千万要沉住气。进入(6)区使用黑暗弹攻击烛台，在正式打BOSS之前还有一场激烈的杂兵战，尽量避免消耗。

BOSS 六爪蜘蛛

恐怕没有比这个再简单的BOSS了，虽然它的攻击力吓人，但只要不停地使用飞燕连翔，BOSS就会处于完全的被动状态。需要注意的只有在飞燕落地硬直的一瞬间，BOSS有可能会使用回旋攻击，不过此招的威力不大，且只有隼龙在其侧面时才会发动。千万不要和BOSS玩远程"追逐赛"，只有吃亏的份。



第十一章 魔界门

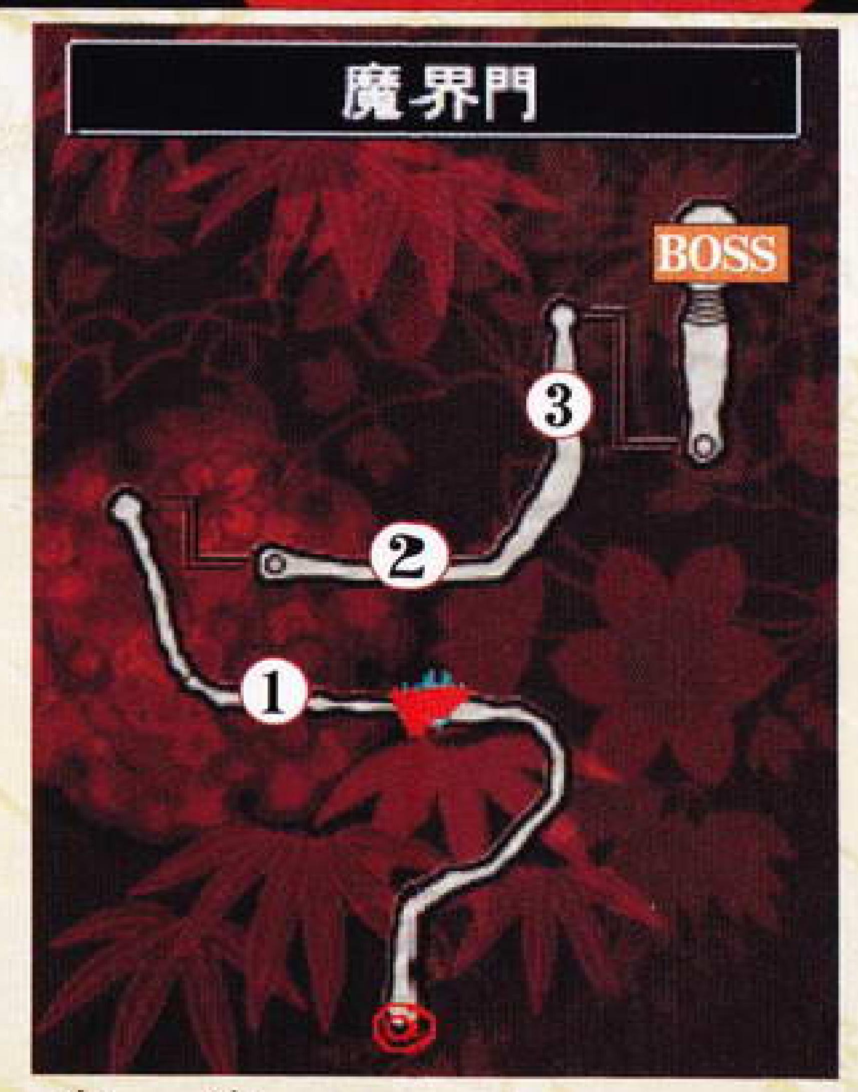
流程分析

本章的地图是一条直道，除了(1)和(3)处的两场固定战斗外，其余的敌人都可以直接跳过（当然，这样评价就不高了）。(2)区会不停地落下大骷髅，注意用里风躲避。(3)区的战斗最后会出现一个独眼巨人，虽然HP高但不会防御，连续飞燕连翔即可。

在魔界门前，隼龙终于看见了重鬼御两姐妹和昏迷过去的红叶。在不知名的力量下，隼龙身上的黑龙石突然被伊修塔络斯全部夺走，加上她手里的那一颗，八颗黑龙石终于凑齐了。得到了黑龙石力量的保护，龙剑完全无法伤其分毫。就在这危机时刻，吴叶的灵魂闯进了红叶的思维，将她的力量唤醒，在两姐妹的共同努力下，龙之勾玉的封印被解除，龙剑也终于变成了传说中的“真龙剑”。

BOSS 伊修塔络斯

伊修塔络斯可谓是本作最难的一个BOSS了。最初隼龙的攻击对其无效，剧情后才会开始真正的战斗。BOSS的攻击方式很多，冲刺、激光等招式伤害都非常大，且一旦被命中就有持续中招的危险。对付她有两种打法，安全法和无赖法。安全法是首先远距离绕其转圈，待回避冲刺等硬直较大的招式后使用普通攻击横斩两至三刀，然后立刻跑开。这样虽然没有危险，但非常地耗时。第二种打法比较无赖，你可以直接冲上去使用普通攻击连续从上至下快速划动，切记秘诀在于不要瞄准BOSS中央，稍微向外偏一些，这样隼龙会不停地变化站位，而BOSS也会被你耍得团团转。虽然也有可能被她的皮鞭抽到，但这种小伤构不成什么大碍，基本你在损失1/2的HP以前，BOSS就已经归天了。不过要注意的是，第二招只能在低难度下使用，高难度就没那么好惹了。



第十二章 深魔界

被打败的姐妹俩向魔界深处逃去，看来事情没有那么简单就结束。隼龙再次握紧手中的真龙剑，踏入了魔界的大门。

流程分析

进入魔界门后发现村正也在那里，再次使用麦克风将其唤醒，可以进行游戏中最后一次购物。本关的地图只有一条路，这里就不放出了。前三个拐弯点上都有会有一场强制战斗，除了骷髅外还会有一种长得像蝙蝠的新敌人。它们虽然HP没有骷髅那么高，但连续吐火攻击的威力极其强劲。

姐姐妮凯原本是想让她们的神通过黑龙石的力量复活，谁知道黑龙之力过于强大，反而反蚀了伊修塔络斯。而原本代表着神力的雕像也化为了一堆骷髅亡灵，朝隼龙扑来。

BOSS 骷髅亡灵

只能使用爆裂矢进行远距离攻击的一战，BOSS会不停地在四周的平台上来回跳跃，当它大吼一声时立刻左右来回滚动以躲避连续冲过来的骷髅即可。另外，射击它的头部或使用忍术辅助攻击会比较快一些。

可购买物品列表

名称	效果	售价
九字神珠	增加HP上限	5500

第十三章 暗黑の渊

流程解析

本章要面对的是两场BOSS战，分别是妮凯与黑龙，最后的决战了各位加油啊。

BOSS 妮凯

妮凯的攻击方式比伊修塔络斯还要多，近远程俱全。由于她浮在半空中，普通攻击无法命中，只能使用飞燕或者绝技进行攻击。小心她自上而下的投技，一旦被此招命中会摔得很难看，只能提前使用里风进行回避。不过她毕竟还是有弱点的，一旦被两次飞燕连翔命中后即会掉落下来，此时使用绝技进行攻击能造成很大伤害。

BOSS 黑龙

借助黑龙石的力量和伊修塔络斯的魔力，虽然隼龙尽力阻止，但上古时代的黑龙还是复活了。其实作为最终BOSS，它除了HP特别多之外也没有什么其他难点。首先使用爆裂矢攻击它的头部，注意躲避闪电和火球。待其落地后立刻使用绝技并做好躲避激光的准备，每次它释放完激光，都会留出一个绝技蓄力的时间。注意不要太过接近BOSS，它的近身攻击可是致命的。

待将其磨至最后一丝血时，BOSS会强制飞起，再次将它射落后千万不能贸然靠近。此时的它还会做出最后的垂死挣扎，如果被其咬到，那么便会直接被秒杀，前面的努力都白费了。正确的做法是从其下巴朝向的那面靠近并使用里风或飞燕躲过一击，立刻补上最后一刀即可。



黑龙再次被消灭后隼之里终于又恢复了往日的宁静。瀑布下，红叶与隼龙再次摆好了架势。虽然这种修炼已经进行了那么多次，但今天，有些不同吧……（Happy Ending）

后续研究篇

挑战任务

在游戏中，每挑战完一个サークルベイ中的关卡后，原先红色的传送点就会变为黄色。此时再进入这些传送点就能够玩到挑战任务（共6个）。挑战任务是在该关卡原先的一个特定场景中发生的，目的就是打败所有出现的敌人。由于敌人的数量极其之多，耐心成了挑战成功的关键。在后期任务中，往往一个失误就可以直接将先前的努力全部葬送。打法上依然推荐飞燕连翔和绝技相结合的方式，这样安全性与清敌速度都有保障。躲避以里风滚动为主，不推荐防御。只要坚持到最后，就可以得到一个特殊的木札作为奖励。

木札收集

除了挑战任务的6个木札外，本作中还有39个木札需要收集。只要在游戏中听到有尖锐的鸟叫声就立刻朝着麦克风吹一口气，此时会出现一个紫色的细长怪物，只要用远程武器将其射落即可获得木札。由于这种东西的移动速度极快，想要瞄准是不可能的，只需要朝着一个方向不停地射即可。有时光吹气还是不管用，必须打中场景内的某个特定物体它才会出现。

收集到木札并通关一次之后就能在开始菜单选择“プライズ”这一选项用木札打开箱子查看里面的内容。箱子里的内容很丰富，有原画、故事设定、人物介绍、NPC写给隼龙的信等等。

玩后感

既然在前言里说了优点，那么玩后感我们就来说说不足。不知道大家有没有发现，本作的原创场景和原创敌人数量屈指可数，就连BOSS都是照搬前作的居多。虽然有时为了关联故事情节，设置一些重复的场景和敌人未尝不可。但全程70%以上都是这样，甚至连谜题都有重复之嫌，我们就只能说是制作小组太过于偷懒了。不过好在这完全影响不了我们玩本作的心情，《忍龙》这块硬派动作游戏的金字招牌也没有因为平台的转移而贬值。很好，很强大！



文 PM525 神奈忆雪 编 马修 美编 咕噜

口袋妖怪突击队 融合

ポケモンレンジャーバトナージ

NDS ◆Nintendo/Pokemon◆A·RPG◆2008年3月20日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

作为“《口袋妖怪》系列”的分支作品，《口袋妖怪突击队》取得了同样不俗的销量成绩，如今新作到来，来自于《钻石·珍珠》的口袋妖怪们活跃在游戏中，扮演着不同的角色。拿起触控笔，操纵着捕捉陀螺，开始我们新的突击队冒险之旅吧！

系统简介

“《突击队》系列”中，玩家捕捉精灵的方法是用笔绕着精灵画圈，如果捕捉到新品种精灵，新精灵的的资料就会被记录进图鉴，不过和正统作品不同，当使用口袋妖怪的能力后，口袋妖怪就会被释放。因此，带上各种用途的口袋妖怪，是解谜前进的关键。游戏的最开始只能带3只口袋妖怪，但随着RANGER等级的提升，主角可以携带的精灵也会更多。

游戏中除了捕捉野生精灵，还有不少与人战斗的部分，而与人战斗其实也是对手召唤出精灵，而我们尽管画好圈就是。捕捉也好，战斗也好，本作依旧可以用精灵来辅助作战，但精灵的帮助并不是关键所在，重点还是在于画圈的技术。

地图上的操作支持按键操作和触摸操作两种方式。游戏开始时有教学内容，可谓非常体贴。游戏包括有主线任务、委托任务及特殊任务，主线任务和游戏剧情发展息息相关；委托任务则对剧情发展无甚影响，但会受剧情限制，且部分任务有先后顺序，主要作用是得到各种道具来强化捕捉棒，以及增加口袋妖怪的收集；特殊任务则需要通关后通过下载获得。下面，我们先开始一周目的冒险吧！

一周目流程攻略



序章



进入游戏后，首先会需要玩家使用触控笔成功捕捉屏幕上的皮卡丘。方法非常简单，只要将触控笔触及下屏轻轻在屏幕上划出首尾相交的圆环即可。不管三七二十一，先把皮卡丘抓住再说吧。

“我的名字叫坎普斯，现在，你也是我们的同伴啦！”刚费了好大力量抓住了皮卡丘，一个自称是“谜之军团 SCHOOL 团”教练的男人出现在了我们的面前。经过简单的寒暄，安莉（アンリ）老师将作为入学新生的我们带到了学校的大楼。在教室中，老师会简单介绍一下游戏中主菜单的基本功能。

スタイラー	当前状态
リリース	放生
ブラウザ	图鉴（非正统编号）
ミッション	当前任务
マップ	地图
クエスト	接受的委托
オプション	游戏选项（第一项为文字速度，第二项为菜单颜色）
じてん	帮助字典
ちゅうだん	中断（当读取中断进度后，该进度自动清除）

点下屏左下角的标记或是“L”键可以转换上屏显示内容（地图＆同伴状态）；点下屏右下角的标记或是“R”键可以呼出主菜单。

听完老师的唠叨后终于到了自由活动的时间，接下来可以在一楼的各个教室中逛一下。在与所有人对话后上到二楼的寝室区，楼梯口的两个机器分别是用来回复电力和进行存盘记录的。在听取完宿舍管理员的简单介绍后回到一楼，此时教室大楼中传来下课的铃声。走出教学大楼后前往左边的训练馆，在那里教练会详细地介绍游戏的玩法。

听完教学内容后来到广场，可以看见一群比帕水獭挣脱了管理员的束缚在广场上乱窜。正好练习一下刚才在训练馆里学到的技巧吧。当成功捕捉了四只比帕水獭后，另外一位同学也已经将剩余的五只捕捉完毕。之后前往右下角的RANGER塑像处，在那个石像下，往届的毕业生留下了许多赠言。还没与同学聊上几句，又打铃上课了……

这天夜里，老师突然说丢失了四根捕捉棒（スタイラー），我们自然义不容辞地接下了入学以来的第一个任务。回到一楼的教室大厅，可以看见一只正在闲逛的比帕水獭。轻而易举地将其成功捕获后，首先进入右下的教室。这里会出现大量精灵，在教室的左上角柜子处获得第一根捕捉棒。在此多多捕捉一些比帕水獭后，进入左下角的教室。在这间教室中有许多木箱，是否还记得上午教学课程中提到过比帕水獭拥有撞碎木箱的特殊能力？用触控笔拖比帕水獭到木箱上就可使用它的特殊技能来撞碎木箱了。由于特殊能力使用后精灵便会挣脱束缚，因此如果需要再次使用精灵的能力便需要重新捕捉了。在本教室黑板正下方的木箱中有一根捕捉棒。

回到教室大厅，来到左上方的教室中。同样使用比帕水獭的撞击技能撞碎木箱，之后在左上方的柜子上得到第三根捕捉棒。最后



一根捕捉棒究竟在哪儿呢？想都不用想自然便是在右上方的教室里了。可是教室中除了一只见人就跑的皮丘外根本没见到捕捉棒的影子，看来问题一定出在皮丘的身上了。果然，在捉住皮丘后便可得到最后一根捕捉棒了。收集齐四根捕捉棒后便可以进入楼道下的校长研究室。其中的一道木栅栏需要使用超音蝠的见切技能通过。在一道大门前，突然出现的四只鬼斯向主角一行袭来。成功收服鬼斯后，米拉卡多（ミラカド）老师生气地从办公室跑了出来。原来，这里是不允许学生随便进入的，看来还是赶紧溜之大吉吧。

第二天上课解散后可以去右下方的RANGER石像处，那里正在进行往届毕业生的交流会。但是负责讲解的同学突然接到关于巨翅飞鱼和货船相撞的消息，便赶往现场处理去了。因此活动只得中途结束。

入学的第三天，老师终于给大家发了捕捉器，现在的我们才算是真正成为一名见习突



击队员了。但此时米拉卡多老师突然跑来说另外一名男生达滋鲁（ダズル）偷了他的捕捉器。为了查明真相首先来到二楼，此时会出现接收邮件的报告。回到一楼大厅后有个大妈说她发现了一些来路不明的东西。刚一出大楼就在广场上发现了被偷走的捕捉器，一路向下终于发现了小偷。结果超笨的小偷自己撞到树上搞丢了偷来的捕捉器不说，还被懒猴压在了下面。

虽然后来米拉卡多老师辩称因为达滋鲁平时不听话才会引起他的怀疑，但不管怎么说这场风波也就此平息了。（看到这的老师们千万别这样……）

次日，老师安排两人一组前往邻近的比安市（ビエンタウン）进行一日探险活动。在前往比安镇的途中遇到送牛奶的大叔被比帕水獭围上了大树，帮其解围后继续前进会遇到一位小MM，她是在等自己的哥哥伊欧利（イオリ），等了一阵后伊欧利和同学一起赶到。我们也用不着当灯泡儿傻站一边，赶紧完成我们的任务去吧。（＝＝！）

来到城中的RANGER服务站正式接到任务：为在西边露营地的同学们送盒饭……沿途会遇上一位带着三只精灵的老爷爷，在回答了两个问题后继续前进便可以来到露营地。正当一行人举行野餐时，突然有人跑来说海滩上的精灵们因受惊而发生了大暴走。此处为经典的三选一，笔者选择了刚比兽。成功帮老人安抚刚比兽后，第一个任务便算大功告成啦。赶紧回学校报道去吧！

成为正式的突击队员！

不知不觉间已经到了毕业的时间，（这，这难道就是传说中的速成班吗？）这是大家共同在学校的最后一天了，赶紧多和同学们聊聊吧。刚一走出教室便传来了集合的铃声。就在典礼进行到一半时，突然从地下传来地震的声音。伴随着从前往地下室查看的米拉卡多老师口中传来的惨叫声，两只巨型球藤怪从地下室跑了出来。在众人一哄而散时，身为主角的我们怎么可以退缩呢？与达滋鲁一起安抚了球藤怪后，终于也到了与同学们分离的时刻。

第二天醒来后发现自己已经到了位于巧克力村（チコレ村）的新家，从巧克力村回到比安市，突击队员拉克亚（ラクア）已经在此等候多时了。正式在RANGER服务站获得任命后，我们已经成为一名真正的突击队员啦！队长巴隆（バロウ）会授予正式的捕捉棒（キャプチャ・スタイラー），有了这个便可以发挥不同属性精灵的能力了，首先帮前辈库拉姆（クラム）到巧克力村挨家挨户地进行配送的任务吧。当走访到老爷爷的家时，发现他不在，想来他应该还在沙滩吧。果然，在海滩处再一次遇见了老爷爷和那只被自己解救的刚比兽，此后老爷爷会教一些关于如何发挥同伴能力的方法。完成配送任务后今天便可以休息一下啦。

醒来会接到任务前往西方的海滩洞穴，同行的拉克亚会提醒我们需要注意水蛞蝓踏出的水波。不知为何，这里的精灵似乎都混乱地原地打圈，一路前行不要管它们。途中会遇到一个奇怪的机器，看来精灵的异常行为一定与它有关了，不过由于需要使用二级的喷水才能破坏它，因此先继续前进吧。来到第二层捉一个磁鼻，用它的二级碎石把大石头弄碎吧。在里面的房间遇到海蛞蝓，之后使用它的二级喷水技能破坏外面的机器，便可使精灵





们恢复正常。

第二天，镇上的送奶大叔会来委托安抚狂暴的罐奶牛。队长把这次锻练的机会让给了我们，在右下角的牛场中成功安抚奶牛后，委托即算完成了。以后如果看见头上有“…”的烦恼村民一定记得问问有什么可以帮忙的地方哦。此后从卫星传来总部的信息，因为我们的出色表现，所以被晋升为“CLASS1 RANGER”并且获得了使用虫系精灵的能力。在回服务站报告的路上，突然听到爆炸般的巨响，原来是传说中的BIG妈妈（ビッグママ）将那奇怪的机器运回来了。

第二天醒来便接到紧急通知说比安森林着火了。在森林中，一个小孩子告诉拉克亚自己的三只粉红蛋走丢了，赶紧帮忙寻找吧！其中的一只在左边道路的尽头可以找到。之后准备向下方前进时，被突然掉下的火柱挡住了去路。由于无法往下继续，在折回的路上发现了一只卡咪龟，收服后便有了二级喷水，回到被火柱卡住的地方继续向下前进会发现第二只粉红蛋，继续向里还能发现第三只。全部替失主找回后，便可以放心地继续向上方前进了。在遇到库拉姆后向左下前进，收服水箭龟后库拉姆会告知灭火的方法——在右边有问号的地方使用求雨即可。在回基地的途中发现了一个满身汽油味的可疑男人，追上这个人后，发现他被火给烧伤了，将他送去基地治疗吧。回到基地后，总部会再次晋升我们的等级，这下便可以使用火系和格斗系的精灵了。

大清早一起来队长便会通知我们去森林中迎接专程从RANGER总部前来调查这一神秘机器的辛巴拉（シンバラ）教授。在山顶接到正抱怨的教授，根据教授的回忆，似乎在路过的贝鲁市（プエルタウン）也见过这种奇怪的装置。事不宜迟，赶紧前往贝鲁市看看吧。从山顶可以看见远处正在建造的一座高塔，据说将成为未来整个大陆的和平象征。站在一旁的老婆婆为这座塔起了一个有趣的名字“回音塔（やまびこタワー）”。

刚穿过森林来到贝鲁市就看见城中的精灵完全处于混乱之中。在这里需要针对不同颜色的装置使用不同的技能，首先从中央的广场开始清理吧。红色的用水，蓝色的用电，绿色的用火，精灵都可以就地取材。冲开重重阻力来到最右边的港口，一群黑衣人鬼鬼祟祟地围着一个黄色装置，原来这群家伙便是恐



怖组织黑暗团的成员。本以为用四只小拉达就能摆平突击队员的他们自然打错了算盘，最后被逼得亮出了王牌——凶斗蛙。

眼见王牌被打倒，不可一世的黑暗团也只能架起机器灰溜溜地坐船跑了。在回基地的路上会有人委托拆除木箱，顺道完成掉吧。回到RANGER服务站汇报完工作后，带着那个被黑暗团收买的汽油男回巧克力村。刚进村妹妹便会跑来说下方农田出现了怪事，赶快去看看吧。只见一顶奇怪的小草帽正在跳来跳去，与同伴一起抓住它后，这块农田便可以作为搭档交换所了。做些委托后可以回RANGER服务站休息了。

第二天再次接到任务来到贝鲁市，在最北的大桥前遇到博士，被告知需要找到管理人才能过桥。好不容易在当初打败黑暗团的地方找到大桥管理人，却被告知钥匙竟然掉进海里了，没办法，只能下水打捞了。坐船，潜入海底，没想到钥匙被巨牙鲨吃了……这里的太阳珊瑚可以用来碎石，双灯鱼能充电。一路向下，在两块大石下发现了巨牙鲨，但是它却在海沟的另一面。用这里捕获的海星星切开原来有木板档住的地方，捉到巨翅飞鱼后便可以在海沟中通行了。之后利用高速水流

追上巨牙鲨即可夺回钥匙。夺回钥匙后总部会再次提升RANGER等级，可以使用地系和钢系精灵的能力了，携带的精灵数也提升到了四只。

打开桥门可进入安黑尔公园（アンヘルパーク），此时会遇到曾经的同学伊欧利。从公园左边一路前进来到RANGER总部，从教授的口中了解到这种装置似乎是使用古代某种神秘力量驱动的。先去右边房间中休息一晚吧。第二天随队长一起回比安市，但路上发生了地震，总部传来调查地震源的任务。于是改变目的向北方的命影谷（イノチかげ）前进。

半山腰需要借助大胖翁的力量来切下藤蔓向上攀爬，此处的树叶可以作为弹簧来使用。小心大甲和飞蝎，它们不用进入战斗即可发动攻击。跳下尽头的悬崖一路向前又看见了被机器控制的精灵们，使用刚才捉到的钢嘴娃娃可以破坏机器。在一个山洞门外可以看见两名黑暗团成员正在操纵爆破龙挖洞，赶紧上前解救爆破龙吧！完成任务后与小木屋处的女性交谈晋升为CLASS4 RANGER，获得骑乘嘟嘟的能力。方法是捕获嘟嘟，然后在地图画面选中它即可以骑乘。

回到RANGER服务站休息后，第二天会接到前往学校担任临时老师的任务。在返校的途中又发现了被黑暗团操纵的精灵，解救后可以将它收为伙伴。回到学校又见到了安莉老师，赶紧去校长室报道吧。新入学的同学会提出许多问题，这里随便怎么回答都与剧情无关。此时黑暗团也跑来凑热闹，打跑他们带来的猎牙草后新任老师也到学校了。我们的任务就此大功告成，回RANGER服务站汇报吧。另外，在校门处被挡住的石头洞里有一只球藤怪可以捉。

队长救助大作战

第二天醒来，听说队长巴隆被人绑架了。根据情报来到贝鲁市码头边的船屋，与船长对话后便可以坐船前往波依鲁岛（ボイルランド）。岛上有人说见过突击队员，在与左下屋中的老伯打听完关于火山的情报后可以看见一大群飘飘鬼飞向了火山。而原本挡住入口的人也会放行。

由于洞中充满了硫磺的烟雾，因此不论是地图画面还是战斗画面都有些模糊。首先从左边的洞口来到山坡上，这里有两只海蛞蝓可以用来发动水属性的攻击。而此时一群飘飘鬼飘入了洞中。抓住飘飘鬼后，在一些涌出蒸气的地方（主角头上会有一个问号）使用飘飘鬼的飘浮能力便可以飘过地面的岩浆。在山洞的入口处意外地发现了队长的捕捉棒，看来队长一定在洞里了。刚一进入洞穴深处便看到了黑暗团的身影，在制服了使用熔岩蜗牛和袋龙的两个团员后一路向前，最深处的两名团员本想发动机关阻止我们前进，却反把自己关在了外面。如果没有碎石精灵的话可以用飘飘鬼先飘到左边捉怨影娃娃，然后使用它的超能力把大石上方的门打开。里面的毒沼中有可以碎石的臭臭泥。另外此处出现的皮卡丘拥有三级充电能力，如果捕捉棒电力不足可以使用它来回复电力。

刚一打碎岩石，两名团员便跑了进去并召唤来了3只火山骆驼，一一击破后冲入洞中的船坞。眼见队长被黑暗团团员架上了船，自然不能坐视不管了！此处有一个需要躲避敌人视线的迷你游戏，在2分钟内躲过四个团员的视线到达船坞即可。如果第一次失败的话难度会降低，时间变为3分钟。出口处自然会有团员设防，击破两只大针蜂和臭臭花的组合后赶紧冲入即将启锚的船中。

一路向前击败守卫团员的两只豪力和一只玛奈奈。深处又见到了让精灵暴走的机器，使用雷霆狮击破蓝色的机器进入里面的房间。刚一进去黑暗团又启动了黄色机器，使用幕下力士将它们破坏掉吧。地上的两只扳手需要使用豪力的冲撞技能来掀动，最后的电子门使用雷电球来打开即可。







进入里面的房间发现一个二级的铁栅栏，暂时没法弄开，不用管它继续深入。在里面的左边房间里找到队长后，由于光线太暗无法解开绳子。先去右边的房间里看看吧，一名团员又会招呼三只电绵羊前来阻止。在里面的房间可以捕获两只拥有二级见切能力的拉达。回到刚才无法打开的铁栅栏处，切开后在里面踩滚筒的电击兽和鸭嘴火龙便跳了出来。收服电击兽后回到队长的房间，虽然照亮了房间但仍然解不开绳子。不过我们还有另外的办法，那就是派拉达咬开绳子。重获自由的队长撞开了前方的铁门，由于用力过猛竟然直接冲过两个房间。从里面的更衣室中拉出队长，向左下前进吧。如果电力不够的话可以在此反复用皮卡丘来充电。捕捉棒满电后记得回去存一下进度，接下来可是车轮大战了。

来到甲板，从驾驶室走出来的竟然是米拉卡多老师！露出真面目的米拉卡多老师召唤来一群手下，车轮大战就此开始。首先是两只铁甲犀牛，别光顾着画圈，注意一下另外一只的地裂。打败他们后，黑暗团员自觉无脸见江东父老而选择了集体跳海……接着是第二波的三只毒鼬，使用个个击破的战术会非常容易。就在第二批团员跳海时，队长被米拉卡多老师的毒龙蝎打飞到甲板上。打败毒龙蝎后不服输的米拉卡多老师正打算召唤出蝙蝠再次战斗时，船突然触礁了。队长来到驾驶室操纵失控的船只，而此时我们的任务便是在四分钟内到船舱中堵上漏水的大洞。按原路返回船舱，在路上捕获一只迷路的豪力。走到最底层，可以看见一只圆形的大盖子，用豪力的冲撞技能把盖子顶入船底即可。最终，船只安全地停靠到了学校的岸边。回到RANGER服务站，队长正式宣布我们成为本队的TOP RANGER！

遗迹调查

赶紧回RANGER总部去报道吧，在前往贝鲁市途经的山上，一位名叫哈布（ハーブ）的突击队员正在等着我们呢。接下来她会使用惊目翁吊着我们飞回总部。来到总部二楼中央的房间，刚跑进去，达滋鲁便从后面跟着跑了进来，原来他也成为了TOP RANGER的一员。部长会分发可以蓄力的新型捕捉棒，通过蓄力可以使束缚的效果提升一倍。在听完说明后前往楼上的控制室，部长会下达新的任务：前往遗迹进行调查。

离开总部大楼，哈布告诉我们成为TOP RANGER后便可以骑乘惊目翁飞行了。终于不用再徒步赶路了，赶紧在大楼边捉一只来体验一下吧。从安黑尔公园右边的门出去一直向前便可以来到新的森林，不过黑暗团却通过操纵暗黑乌鸦制造了黑雾。在黑雾中每前进一会儿，捕捉棒的电力都会下降。此外这里的猎牙草会突然跃过来实施偷袭，小心别被它暗算了。沿途打败一名使用三只瓦斯弹的团员继续前行会再遇到一名使用瓦斯弹与暗黑乌鸦的团员。击败他后可以看见有一个被木板堵住的山洞，使用猎牙草切开木板后里面的两只盔甲鸟便自由了，一路向前成功捕获盔甲鸟后，就可以使用它们的特殊能力吹散黑雾了。另外在囚禁两只盔甲鸟的洞穴中有霸王花可以捕捉，但需要使用钢盾龙的三级冲撞将它们撞出地面才行。一路向上终于来到遗迹入口处，使用钢盾龙的三级冲撞顶开石板便可以进入遗迹内部了。

这里首先需要用气球鬼的浮游能力从一层左上角的天井飘至上一层，那里有一只拥有二级碎石能力的蛹甲兽。带着蛹甲兽进入右



边被大石堵住的洞中可以发现电击兽，再带着电击兽进入黑暗的房间使用闪光发现一块松软的泥土。是不是看见了一旁正在发呆的穿山鼠？用它来钻洞便可以下到二层了。下去前可以再带一只电击兽和一只蛹甲兽，这样可以省去不少麻烦。同第一层一样，在蛹甲兽、电击兽和穿山鼠的配合下继续前进。笔直往上，从一个没被沙土遮住的洞跳下去。记得捕获一只素利柏，在前面的天井处用气球鬼上浮后一路向前。这里有一扇需要使用二级超能力才可以打开的门，里面有一只暴鼬。带着暴鼬从刚才经过的一个缺口跳下去，这里有我们一会儿需要使用的钢盾龙。此外在钢盾龙不远处有一个可以上浮的天井，里面有一只影精灵，还有一面需要三级超能力才可以打开的门。先记录下来，等以后得到了拥有打开能力的精灵后记得回来看看。利用下方的蛹甲兽打碎岩石回到第一次跳下的地方，这次使用穿山鼠挖开另一个洞进去。使用钢盾龙顶开挡住的石头后继续向前可以看到带着电狮王的塞文老师（セブン），据她所说前方聚集着大量黑暗团的成员。眼见被敌人重重包围起来，情急之下的暴鼬使出了它的独门生化武器（头上出现问号时选暴鼬发动）。用臭气薰跑了黑暗团后从天井跳下，记得事先存好档。在洞穴最深处，米卡尔鬼正等着我们的到来。打败米卡尔鬼后，进入它身后的洞穴，沿途会见到一个需要五级见切才能破坏的机关，记得以后回来看看。此处可以看见一个巨大的祭坛，从祭坛的出口可以爬出遗迹。进入山坡上的小屋，在右下角书桌上的一本日记中大致能看见“暗”、“光”二字。想必应该与什么邪恶的精灵有关系吧？正当我们在研究日记时，从身后的厕所中跑出了一名曾经的同学。不用理这个神经不正常的家伙，出门便算完成了本次的调查任务。回到RANGER总部，在三楼向部长汇报完调查结果后可以提升RANGER等级。精灵携带数上升为五只，而且还能使用冰属性和龙属性精灵的能力。

寻找蓝色宝石

第二天一大早先去向部长大人请安吧，此时部长会建议去楼下的研究室看看。在那里，研究员正在研究日记上残缺的内容。目前只知道有一个名叫“阿布莱特”（アプライト）的人似乎与这本日记有关。在研究员的建议下首先前往安黑尔大厦，热情的服务小姐立即上前向我们介绍起了三位老大的故事。当介绍到第二位老大时，发现他的名字正是阿布莱特。走出大厦刚打算回总部报告情况时，从公园的广场传来了音乐声。循声而去，可以看见前作GOGO团的四天王中的三人正在公园的舞台上进行表演。还是赶紧回总部报告吧，再次来到二楼的研究室向教授汇报了刚才在安黑尔大厦的发现。此时，一种黑色物质与一位研究员的项链产生了共鸣。之后教授下达了前往水晶洞穴（クリスタどうくつ）寻找蓝色宝石的任务。

在总部下方的森林中可以遇到一只双尾鼬，利用它向左边的水道前进吧。刚进水晶洞穴不久又遇上了黑暗团，打败其召唤来的三只大嘴蝠继续前进。记得沿途的一处冰块需要火山骆驼来融化。走出洞穴后来到一片冰原，前方不远处一只地狱猎犬正向钢帝企鹅步步紧逼。该出手时就出手，打败黑暗团的地狱猎犬后，心存感激的少年把我们带到了他所在村子。在村中打听完情报后前往冰原西北角在一座木屋拜访一位老婆婆，之后好心的少年会让我们在他家住一晚。

第二天刚出门便可以看见已经恢复活力的钢帝企鹅。根据少年提供的情报，总部要找的蓝色宝石似乎就在不远处的冰之湖深处。从冰原东北角便可以来到冰之湖，在此可以见到不少钢帝企鹅，乘上它们在湖中破冰前进吧！凭借水流的冲力可以撞开湖面的浮冰，不过要小心，万一被吸入漩涡只能从头再来一遍了。冰之湖最深处的岸上，一座宏伟的大门映入我们的眼帘，刚想进去，一阵强风竟然把烛台吹灭了。捉一只六尾重新点燃烛台便

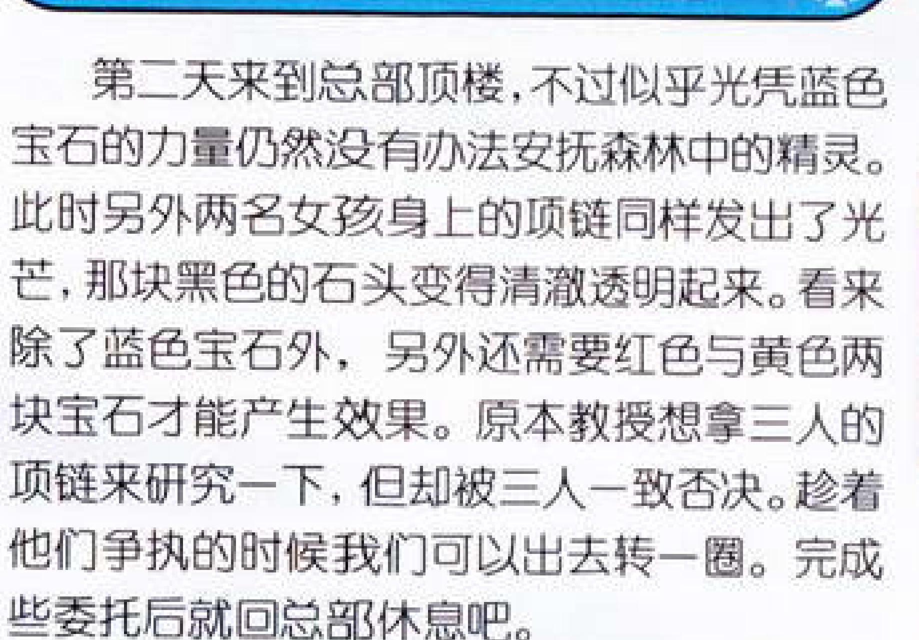




可进入冰之神殿内部，寻找蓝色宝石的任务正式开始。

刚进神殿不久又遇上了无处不在的黑暗团，打跑他们后，进入右边的房间，记得带上楼梯处的两只六尾。另外此处出现的雷丘拥有四级充电能力，基本可以给捕捉棒回复一半的电力了。用六尾化去尽头挡住的冰块进门，还没迈步向前就有一根冰柱掉了下来。整个房间的地面很滑，小心掉到下层。利用插满地面的冰柱小心前进，在尽头的房间中可以捕获拥有四级喷火能力的九尾。带着九尾直接从楼上跳下即可回到被巨冰阻挡的大厅了。继续前进又会遇见黑暗团，这次他们召唤了8只橡实果。不过……这8只橡实果就算打着了束缚线也不会掉能量。那个需要三级超能力的门暂时不用管它，继续向左前进，记得再收服一只六尾。在尽头的一扇门前用两只六尾同时点燃烛台后便可进入深处的房间。这里可以捕获拥有三级超能力的巫妖，此外房间里还有一只需要五级火焰才能打开的冰开关，记得以后回来看看。用巫妖的三级超能力打开上锁的门，进入一个巨大的冰室，地面同样异常滑。小心翼翼地来到最上方的房间，正在想办法进入神殿内部的黑暗团干部召唤出了雪女向我们袭来。雪女的攻击方式中除了护身鬼火较难画圈外，其他两种攻击招式都不难破解。打败黑暗团干部后上前调查利欧鲁的雕像，似乎面前这块水晶防壁需要使用波导的力量才能破坏。回到刚才的冰室，进入左右两边的房间看看吧，那里边各有一只利欧鲁。如果习惯于触摸操作会觉得这里太考验操作——其实，这里用十字键控制方向，会得简单很多。

带着两只利欧鲁回到水晶壁处，封印解开。记得先存一下档吧，守护蓝色宝石的正是波导的勇者卢卡里奥。当卢卡里奥认可了我们的实力后便会将蓝色宝石交给我们，此后从传送点直接离开神殿回总部吧。将蓝色宝石移交后可以再次提升RANGER等级，捕捉棒蓄力速度提升。



寻找红色宝石

第二天来到总部顶楼，不过似乎光凭蓝色宝石的力量仍然没有办法安抚森林中的精灵。此时另外两名女孩身上的项链同样发出了光芒，那块黑色的石头变得清澈透明起来。看来除了蓝色宝石外，另外还需要红色与黄色两块宝石才能产生效果。原本教授想拿三人的项链来研究一下，但却被三人一致否决。趁着他们争执的时候我们可以出去转一圈。完成些委托后就回总部休息吧。

醒来会接到任务再次前往波依鲁岛，站在岛中央的老婆婆告诉我们要找的红色宝石就在火山的最深处。来到左下角的屋中与老爷爷交谈后便可以进入原本被上锁的大门，寻找红色宝石的任务正式开始。

在火山中，火炭龟成了在岩浆中移动的交通工具。在上屏地图的蓝色区域可以呼出火





炭龟，首先顺着岩浆向左绕到入口上方的悬崖。在这里捕捉一只气球鬼后来到右岸，从存档点边上的洞穴中捕捉一只海蛞蝓，利用它的喷水能力先冷却石块，接着用碎石打破后，再利用气球鬼从前方的天井来到二楼。在右边的山坡上，打败一名黑暗团员操纵的五只音符鹦鹉后可以在此处捕获拥有三级喷水能力的大嘴鸥。用大嘴鸥浇灭前方的大火后，小心地绕过地面不时喷出的火柱，沿途仍免不了受到黑暗团的骚扰。记得捕捉一只气球鬼，在上屏地图标有天井的地方要用它上浮。沿途还会遇到一只哥特拉王，记得一定要收服，用它的四级冲撞技能来突破尽头的障碍。在尽头会遇到黑暗团干部，在战胜她两名部下的猛火猴后，她便会携猛火猴亲自上场。

战胜女干部后继续前进便会在神殿中遇到传说中的炎钢兽，战胜后便能得到红色宝石了。从火山出来后，原本从失事船逃难来此的玛奈奈也加入了伙伴的行列。赶紧回总部汇报情况吧，上交红色宝石后RANGER等级提升到了七级，可以携带六只精灵了。

黑暗团海底基地

第二天起来，根据报告达滋鲁已经去寻找剩下的黄色宝石了。看来我们可以好好放松一下啦，去接些委托任务吧。一路闲逛来到安黑尔公园，此时GOGO团的四天王齐聚一堂正在进行音乐表演。很不凑巧的是与安黑尔公司现任老板黑洞打算进行的演讲撞了车。毕竟这里是人家的地盘，GOGO团四天王只得乖乖让出了舞台。接着来到贝鲁市，在船屋中会遇到一个身穿黄色衣服的新船长，与他对话后便能向新岛出发了。船开着开着，突然被从海底喷出的水流阻住了去路，看来海底应该有什么东西吧？潜水来到海底，这里有不少深海精灵，记得捉上一条猎斑鳗。在不远处可以看见被电网困住的鲸鱼王，拯救鲸鱼王任务开始！

调查右下角困住鲸鱼王的发电机后发现需要三级碎石能力的精灵，猎斑鳗正好具备这个条件。当破坏掉发电机后，从一旁的水管中游出一名黑暗团成员，看见发电机被破坏便召唤墨海马与海刺龙向我们袭来。打发掉这个家伙后继续前进，打败另一名操纵四只蝶尾鱼的团员后继续破坏发电机。沿途记得收服几只宝石海星，用它们的见切能力破坏栅栏后见到第三台发电机，不用多说，打败操纵猎斑鳗和樱花鳗的团员后破坏之。继续向前打倒操纵刺龙王的最后一名团员后，四台发电机全部破坏，鲸鱼王解救成功！此时突然出现的黑暗团成员竟然抢走了皮皮鲸，跟随愤怒的鲸鱼王一起前往黑暗团的秘密基地吧。

此处出现的三合一磁怪拥有五级充电能力，记得一定要带上。首先进入发生电流处上方的房间，在里面捕获一只雷霆狮后用其打开另一条通道处的门。继续前进的路上会有一名团员召唤雷精灵进行战斗，在此处的尽头可以捉到电狮王。使用电狮王停止刚才那个房间中的发电装置，房间外的电流即可停止。接着击败召唤恶人球的团员后追上了正打算带走皮皮鲸的一群团员。对方会召唤八只懒猴出来作战，结果才画了一圈就被全部捉住了。虽然被打败，但对方仗着人多硬将我们扔出了屋子还锁上了大门。看来暂时进不去了，一路向前，其中的三间屋子可以不用去管他。里面的两间屋子分别各有一名团员，还有一间上锁的屋子从门缝中不断冒着恶臭。在尽头的房间中，塞文老师正在质问已经成为米拉卡多助手的伊欧利，伊欧利在老师的说服下加入队伍，他说自己正在研究着一种生化武器，武器就藏在那扇被锁住的门里。果然，刚一打开门便看到了暴鼬。（好汗的生化武器啊……）再次来到被锁住的大门处，将暴鼬从小窗塞入密闭的房间中吧。等黑暗团成员全体撤退后便可以乘电梯进入楼下。前进的道路上有三处电流区域，看来得先破坏发电装置了。通过切换地面的红蓝开关控制两种颜色墙壁的升降，首先在右下角的房间中打败两只翼路飞蛾。捕获这个房间中的电狮王关闭发电机后别忘了再进来捕捉一次，可



以省去不少麻烦。在左上角的房间中还有两只暴鼬，打败后正好用富余的电狮王把发电机给拆了。通过电流区域进入最后的一个房间，在那里打败两只怪力后拆掉最后一台发电机。在最后一个房间做好存档后，向米拉卡多老师再次发起挑战吧！这次出战的是上次没来得及登场的蝠蝎，其萎靡的攻击状态让人难以与BOSS联想到一起。战胜米拉卡多后，整个基地突然开始剧烈摇晃起来，透过玻璃窗见鲸鱼王正撞击着这里，本想坐汽艇逃跑的米拉卡多被鲸鱼王追着撞，最后不知撞飞到哪儿去了。离开这个海底基地后，总部也发来信息，再次提升我们的RANGER等级，捕捉棒可以进行二次蓄力了。

寻找黄色宝石

乘坐黑暗团的船来到黄色宝石所在地的哈鲁巴村（ハルバむら），刚一进村就看见一群暴走的沙河马。在一对商人父子的马车边终于找到了被他们当成咖啡机的混乱装置，还是将它拆了吧。此时总部也传来了新的任务，要求帮助达滋鲁寻找黄色宝石。进入村子上方的沙漠，用见切技能砍下藤蔓作为梯子。上方神殿的入口由于有一个巨大的空洞而无法进入，先去下方的沙漠中看看吧。这里有一只巨嘴河马不断吹出沙尘暴，趁其周围的旋风出现缺口时立即冲上前进入战斗吧。收服后在它的帮助下便能将神殿门前的大坑填满，进入神殿后任务正式开始。

刚进神殿便有一群拥有地图攻击能力的隆隆岩朝我们冲来，没事的话就别去招惹了。在里面的房间会发现达滋鲁的精灵叉尾鼬，紧随其后来到一个大型的流沙房间中。使用十字键沿着水泥地面小心前进吧，留意一下从四面八方射来的泥炮弹。此处有两个弯角非常容易挨打，最好的办法就是面朝上方飞来的炮弹，被击中后利用无敌时间快速通过。在尽头的天井处使用气球鬼上浮。在之后的弹跳房间中首先应从左边中间区域的上方弹簧弹入最左上角的区域，在里面的房间中收服穿山王，之后利用穿山王的挖洞能力挖开右下角的泥土，从那个弹簧进入下一房间。从沙河马雕像的一个鼻孔钻入另一个鼻孔，这里有一些时隐时现的浮空平台，还是使用十字键老老实实地前进吧。再向前会来到一个画满箭头的房间，可以先在左上方的房间捉到拥有四级碎石能力的巨甲龙。在右上方的房间中央有一块巨大的岩石，让巨甲龙帮助破坏掉吧。从打开的洞中来到一处庭园，在尽头便可以看到黄色宝石了。此时，守护黄色宝石的月神克雷塞莉亚登场。看似动作缓慢的它拥有极高的攻击力，封锁光球沿整个屏幕的边沿不断绕向中心，护身光球的保护范围也比较大。成功击败克雷塞莉亚后便能得到黄色宝石。但带着宝石刚想离开，黑暗团的干部却提出以黄色宝石作为交换人质达滋鲁的条件。为了维护世界的和平，达滋鲁你就牺牲下吧——当然，游戏自然不会允许玩家做出这样“深明大义”的选择。交出黄色宝石后，黑暗团干部连同UFO磁怪和达滋鲁一起丢了下来。拿这实力不济的家伙好好发泄一下吧，之后便可与达滋鲁一起回总部汇报工作了。回到总部，部长安慰达滋鲁，平安归来才是最重要的。



总部攻防战

第二天，在伊欧利说出安黑尔公司内部密码后，大家终于了解到了建造安黑尔塔的真





正目的，原来这是一个用来控制全大陆精灵的可怕机器。来到三楼部长给RANGER们分配了任务，不知是否出于担心达滋鲁再次被绑票的关系，反正就只有自己和他没分配任务。突然一名工作人员上楼报告说一楼有黑暗团的成员闯入，赶紧去一楼看看吧。上次绑走达滋鲁的干部正带着魔电兽前来进攻RANGER总部。刚把魔电兽打跑，楼上又传来了爆炸声，另两名干部从二楼的阳台闯了进来，并且以伊欧利的妹妹作为人质强行带走了伊欧利——没办法，总不能逼着人家骨肉分离吧。满腔的愤怒与无奈自然就全部发泄到了负责垫底的ICE身上，狠狠修理他的沙地龙吧！接着工作人员跑下来说三楼也被敌人占领了，如此看来，在三楼出的黑暗团干部应该是……

跑到三楼一看，眼前的男人并不是米拉卡多老师，而是那天作为安黑尔老板跟班的暴牙男，他使用的精灵竟然是八只比帕水獭，结果才画了一圈就被全部套住了。赶走全部黑暗团成员后，部长宣布再次提升我们的等级，如今可以携带七只精灵了！

安黑尔塔

终于要迎来最后的大战了，前往安黑尔公园，向上来到安黑尔大厦的所在地。门口黑暗团也摆好了阵势，首先与巨翅蜻蜓作战吧。战胜后进入大厦内部，两名原本想把RANGER们堵在门外的团员直到拉好路障才发现RANGER已经进来了。接下来出战的组合是双弹瓦斯&暴鲉以及长鼻叶&木天狗。全部制服后队长也破门闯了进来。这些喽罗就交给他们看管了，赶紧坐电梯到上方的塔楼去吧。

刚进电梯会被提几个问题，懒得管密码的话乱选也无妨，最多从天上掉下一些精灵来，不影响电梯到达目的地。电梯刚开了没多久，突然灯一黑……当灯再次亮起时黑暗团的成员便登场了，接下来登场的黑暗团成员所用的精灵分别为木乃伊×2，沙盗龙×3，耿鬼×2，猛犸猪。上层四位干事的精灵分别为哥特拉王&巨甲龙，诅咒娃娃&巫妖，多塔克&念力土偶，光精灵&影精灵。监控室中的车轮大战则是胡地&森林蜥蜴&电狮王，毒尾蝎×3，多米拉×3，美丽花×3，恶人掌×3，火精灵&水精灵&雷精灵。

将它们全部击败后便可救出伊欧利，带着伊欧利通过破坏的电网来到大厦顶层的塔楼入口处。结果黄色宝石再一次被黑暗团的干部抢走，并派钢铁螳螂&莎娜多垫底。在此记录一下，真正的大战现在才刚刚开始。进入塔中可捕捉到拥有回复满电力能力的三合一磁怪，可以考虑全部带上。在二楼正中央的电力控制室里，有暴龙武士守护着能量球，将其击退后用三级碎石将能量球破坏。三楼守护能量球的是烈焰火龙，能量球可用一楼捉到的水精灵破坏。四楼是艾雷特，在他蓄力时，我们不画圈它就不会攻击。此后三位干部同时登场，打败这个超强组合后用三级电力破坏能量球。伊欧利为了帮助我们通过电网而中了机关，已经没有回头和犹豫的时间了。来到安黑尔塔的顶层，阻止黑洞老板的野心吧！



通关后简介



RANGER道馆入场券

通关之后可以在RANGER总部晋升至CLASS10 RANGER并得到一张前往RANGER道馆的入场券。让我们以世界最强突击队员为目标迈进吧！

成绩表

通关时可以看到一份成绩表，这里记录了玩家全部的游戏信息

あるいた ほすう	总计步数
はなしかけた かいすう	对话回数
ターゲットを しらべた かいすう	捕获回数
きろくした かいすう	记录回数
ポケモンに のつた かいすう	骑乘回数
クリアした クエストの かす	完成委托数
プレイじかん	游戏时间
ベストパートナー	最佳伙伴精灵
キャプチャした ポケモンの かす	捕获怪兽数
キャプチャて にげた かいすう	逃跑回数
ポケアシストを つかった かいすう	精灵能力使用回数
キャプチャラインを ひいた きょり	划线总长
ポケモンを かこんだ かいすう	总划线圈数
そうけいけんち	总成绩

通关后的精灵捕捉

通关后，和正统作一样，可以反复打最终BOSS，而部分BOSS（黑暗团干部）使用的精灵都可以捕捉了，这些精灵出现在游戏的迷宫中。另外有三处开关：一个在米卡尔鬼处，一个在冰之神殿最深处，另外一个在沿水晶洞穴下方的水道尽头，分别用5级见切（艾雷特）、5级火焰（列焰火龙）和5级碎石（沙地龙）打开，里面是三只雷吉神兽。



RANGER NET（レンジャーネット）

通关后，进入标题画面的第三个选项，可以通过网络下载官方任务，目前有“保护玛娜菲的蛋”和“帮助会波动弹的利欧鲁”两个。由于游戏刚发售不久，未来应该会有更多任务提供。下载任务非常便利，只要选择第一项“あたらしいミッションを さがす”并同意连接到Internet即可查找到所有可供下载的任务。之后在“あたらしいミッションを あそぶ”选项中选择自己感兴趣的任务进行即可。

あたらしいミッションを さがす	查找新任务
あたらしいミッションを あそぶ	进行新任务
Wi-Fiせっていをかえる	Wi-Fi设定





玩后感

一边欣赏着从下屏冉冉升起的STAFF名单，一边品尝着刚刚泡好的咖啡，我猛地注意到自己正手拿调羹毫无意识地在咖啡杯中一圈一圈轻快地旋转着……这游戏不仅让玩家脑残了不少，更让广大NDS受尽皮肉之苦。当然，能让玩家放下矜持疯狂虐待自己的主机也正是因为游戏本身的无穷魅力吧。

不依靠华丽的画面，不依靠动听的音乐，游戏凭着与《口袋妖怪》无懈可击的结合，再加上独特的游戏方式，使得本作在发售的第一天便轻松达到了12万的销量。如果不是特别怕划伤屏幕的话，强烈建议尝试一下本作哦！

文 萝卜鸟
编 胧月
美编 小鱼仔

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため

NDS ◆SEGA◆RPG◆2008年3月19日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 ～君あるがため～

“《樱大战》系列”一向以浪漫的故事、精美的人设和极具创意的系统著称。本作不但收录了历代众多角色，还在战斗系统上做了新的尝试，极具挑战性的迷宫、丰富的收藏要素大大增加了游戏的耐玩性。你心动了么？那就不要犹豫了，快快拿起NDS开始你的浪漫之旅吧！

系统解析



十字键	移动	L+A	射击(需装备枪械)
十字键+B	冲刺	L+Y	自动回复(消耗回合数)
十字键+R	斜方向移动	L+左右十字键	切换上屏内容
Y	面向敌人	START	对话加速、观察状态
A	攻击	SELECT	调出地图
L+X	必杀攻击		

能力数值栏			
HP	体力，当HP为0时角色无法战斗	腕力	基本的攻击数值
SP	灵力，使用SP能够释放必杀技	攻击力	增加攻击伤害
腹	满腹度(饥饿度)	防御力	减少所受的伤害

HP 26/ 26
SP 100/100
Lv. 1 腹 100/100
腕力 8/ 8
攻撃力 6(1)
防御力 1(2)
経験 0
次 10

麦克风

按下L键后再按R键，便可使用麦克风。在战斗中呼唤女性的名字可以直接调出她的技能栏。

作战指令室

出发之前，在作战指令室中按下X键调出菜单选择セーブ可进行储存。这里除了有道具店外，从左下的楼梯还可以进入地下仓库，在那里可以储存道具。

巡逻

出发之前，在作战指令室的出口处选择"見回り"便可开始巡逻。巡逻时是自动移动，中途不但会发生特殊事件，还有机会捡到金钱物品，甚至能够升级。

LIPS系统

樱大战的特色系统之一。所谓LIPS，指的是与角色进行对话时出现的限时分支选择。根据玩家的选择，角色的好感度会产生变化。好感度直接影响该队员的战斗能力。

回合制战斗

游戏仍旧采用了回合制系统，当玩家移动、攻击或使用道具时将会消耗一回合，其他人也会行动一次。在这种回合制战斗中，我们不可以鲁莽地冲到敌人面前，因为移动结束后就轮到敌人行动了，这样会被敌人先制攻击。玩家可以在原地空挥一刀浪费一回合，这样敌人就会移动到玩家面前，下一回合玩家就可以直接攻击了。

怪物屋

当你进入某层迷宫后发现音乐变了、周围除了怪还是怪，那么恭喜你，你掉入怪物屋了。在怪物屋中千万不可轻举妄动，因为你每行动一次，无数的怪物就会向你迈进一步。除非通往下一层的楼梯就在眼前，不然想要逃跑几乎是不可能的。一般进入怪物屋后先观察情况，然后利用道具或强力技能从身边的怪物开始清理，这是一种比较踏实的方法。另外，有时在迷宫中踩到特定陷阱也会把房间变成怪物屋哦。

死亡

当大神一郎或新次郎HP减至0时将无法继续战斗，这种时候有两种选择：1.返回作战指令室，2.等待救援。死亡后返回作战指令室将会失去身上绝大部分道具。若选择了等待救援，玩家会得到一串密码。将这个密码告诉同样玩这款游戏且进度达到要求的朋友，他便可进行救援行动。

任务

当玩家在各个地图巡逻时，女性角色会请求玩家和她一起前往某个迷宫。注意，只有在主线剧情攻破过的迷宫才有相关任务可接。而且由于只有两名角色，出发前要带足补给品。

协力攻击

当一名角色的攻击范围在另外一名角色的攻击范围内，便有机会出现两人联手的会心一击。

必杀攻击

消耗SP(角色HP栏下的红条)使出的强力攻击，每名角色的必杀都有各自的特色。

必杀技能列表

使用人物	招式名称	效果
大神	狼虎灭却・快刀乱麻	给予敌人强力一击，命中率100％
	狼虎灭却・天地一矢	能够给予距离自己一格的敌人强力一击，命中率100％
	狼虎灭却・刀光剑影	利用疾风给敌人造成大伤害
大河	狼虎灭却・暴虎冰牙	给予敌人强力一击，命中率100％
	狼虎灭却・云雷疾飞	能够给予距离自己一格的敌人强力一击，命中率100％
	狼虎灭却・光芒一闪	给正前方两格内的敌人造成大伤害
真宫寺樱	破邪剑政・樱花放神	给前方一条直线中的所有敌人造成大伤害
神崎堇	神崎风尘流・蝴蝶の舞	攻击四周的敌人
玛丽亚	スネグーラチカ	给予敌人伤害的同时将其冻结
艾莉丝	イリス・ジャルダン	为身边的同伴回复HP
李红兰	チビロボ攻击	具有睡眠、混乱、钝足效果的攻击
神奈	一百林牌	连续攻击敌人，具有吹飞效果
织姬	クアットロ・スタジオーニ	对整个房间内的敌人造成伤害
雷尼	ダス・ラインゴルト	对目标进行冰属性攻击
艾莉卡	サクレ・デ・リュミエール	为身边的同伴回复HP
古莉西露	グロース・ヴァーゲ	攻击前方大范围内的敌人
哥古妮戈	マジーク・ボンボン	将敌人变成道具
罗贝莉娅	フィアンマ・ウンギア	利用火炎对周围进行攻击，必杀结束后还会留下火柱
花火	北大路花火 一の舞 金枝玉叶	对整个房间内的敌人造成伤害，同时附带睡眠效果
杰米妮	ランブリング・ホイール	攻击正面的敌人，具有吹飞效果
萨吉塔	パーディクト・チェイン	攻击周围一圈的敌人
莉卡丽塔	モア！モア!!ショット!!	攻击房间内的所有敌人
黛安娜	フィト・リメディエーション	回复周围同伴的HP及异常状态
九条昴	狂咲	对整个房间内的敌人造成伤害，同时附带混乱效果

武器道具表

片手武器

No	名称	攻击	言灵	能力	效果
1	デッキブラシ	3	4	—	—
2	小道具の剑	1	5	—	—
3	荒刀	7	7	—	—
4	退魔の太刀	9	10	退魔	对魔人系敌人造成大伤害
5	ダマスカスソード	12	6	—	—
6	星龙	25	9	—	—
7	鬼杀	6	9	除灵	对灵体系敌人造成大伤害
8	パイルバンカー	5	4	破	偶尔能够破坏墙壁，但会对武器造成损坏
9	マッシュバンカー	10	7	穴掘り	能够破坏墙壁且不损坏
10	辉岚	2	15	必中	命中率100％
11	车轮斩	7	7	岩斩	对胁侍系敌人造成大伤害
12	テスタロッサ	7	12	三方向	使用冲击波对正面三个方向造成伤害
13	プラントキラー	7	7	除草	对植物系敌人造成大伤害
14	パペットキラー	9	7	供养	对人偶系敌人造成大伤害
15	冰雨	20	10	冰	拥有冰属性且不会生锈
16	神刀灭却	45	13	不灭	砸中怪物后也不会消失
17	板前包丁	5	10	调理	将打倒的敌人制成便当
18	ブランシェソード	8	8	冲击波	能够打落敌人的武器
19	灵剑荒鹰	50	13	破邪	对降魔系敌人造成大伤害
20	インパクトスパナ	11	6	解体	对机械系敌人造成大伤害

21	キャットソード	2	10	换金	将打倒的敌人变成金钱
22	ゴールドソード	3	4	高值	能够卖出高价钱且不会生锈
23	木灵の剑	5	8	—	—
24	ドレインソード	6	8	吸收	能够吸收敌人的HP
25	シャドウフレア	9	9	炎	给予怕火的敌人大伤害
26	光刀无形	35	14	—	—
27	大铁伞	8	4	守り	防御力上升
28	フランスパン	1	3	味	用嘴咬的话满腹度会上升，但威力减少
29	チェインソード	6	9	连锁	随着攻击次数的增加攻击力每回合上升
30	子鸟	4	11	轻量	能够连续攻击两次
31	ブルーローズ	8	11	水中	能够攻击水里的敌人
32	神剑白羽鸟	40	13	导き	若前方有楼梯，会出现灵气
33	マラカス(右)	3	6	朝	两手都装备此武器似乎会得到意外效果
34	モギリのハサミ	2	5	モギリ	可以与敌人交换位置

双手武器

No	名称	攻击	言灵	特效	效果
1	ハリセン	14	13	—	—
2	ランス	12	11	贯通	能够攻击两格内的敌人
3	七节棍	9	14	远距离	能够攻击三格内的敌人
4	觉悟の剑	13	6	觉悟	舍弃防御力而换来强大的会心一击
5	ピコピコハンマー	8	9	陷阱解除	破坏陷阱
6	钢の羽子版	30	11	火の玉	HP全满时可以发出火炎弹
7	タッチ剑	15	15	タッチ	可以随心所欲攻击任何位置的敌人，不过敌人越远武器的杀伤力就越小

袋

No	名称	效果
1	保存の袋	使道具不受腐败蒸汽陷阱的影响
2	强化の袋	武器与防具的威力各+1、发明品的剩余使用次数+1
3	鉴定の袋	鉴定道具
4	回复の袋	恢复全部HP，用完后消失
5	弱化の袋	武器与防具的威力各−3、发明品的剩余使用次数−3
6	マジックの袋	使道具产生变化
7	合成の袋	使用两件武器或两件防具进行合成，第二件装备的能力将被吸收
8	祝袋	使道具受到祝福
9	咒袋	使道具受到诅咒
10	皮质の袋	可以在迷宫中的河川中接水，之后对火属性敌人使用，可以造成巨大伤害
11	贯通炮の袋	发射出的道具可以贯穿敌人、同伴、墙壁
12	ごみ袋	放进去的道具会自动消失
13	大入袋	将道具转变成金钱

食料

No	名称	效果
1	おにぎり弁当	回复50满腹度、满腹时使用的话最大满腹度+3
2	釜めし弁当	回复100满腹度、满腹时使用的话最大满腹度+5
3	幕の内弁当	完全回复满腹度、最大满腹度+7
4	腐った弁当	回复35满腹度、有一定几率会进入异常状态
5	さくらのお弁当	回复100满腹度、HP全满、满腹时使用的话最大满腹度+5
6	日替わり弁当	回复50满腹度、能够得到各种附加效果
7	焼きめし弁当	回复50满腹度、30HP，满腹时使用的话最大满腹度+3

封纸

NO	名称	效果
1	鉴定の封纸	鉴定道具
2	光の封纸	打开全地图
3	充填の封纸	增加发明品的使用次数
4	しあわせの封纸	拿着的话可能发生好事
5	睡眠蒸汽の封纸	使房间内或8格内的敌人陷入沉睡，不过要注意它们醒了后行动速度会大增
6	ヘルプミーの封纸	将同伴召唤到身边
7	清净化的封纸	解除房间内或8格内敌我双方的异常状态
8	大广间の封纸	破坏楼层中的墙壁
9	モンスターの封纸	将房间变成怪物屋
10	幻术の封纸	使房间内或8格内的敌人陷入混乱
11	第六天の封纸	对一种怪物使用后，本层迷宫将不会出现它的同类
12	回复の封纸	回复房间内或8格内敌我双方的HP
13	ひらめきの封纸	同伴能够更快地学会技能
14	祝福の封纸	解除所有道具的诅咒，若没有被诅咒的道具，某一件道具将会得到祝福
15	武器强化の封纸	武器威力+1、解除诅咒
16	防具强化の封纸	防具能力+1、解除诅咒
17	涂装の封纸	即使接触酸性蒸汽武器也不会生锈
18	ワナ创造の封纸	制造陷阱
19	瞬间移动の封纸	可以瞬移到指定的位置，偶尔会失败
20	火の海の封纸	使周围变成火海，对敌我双方造成伤害。
21	蒸发の封纸	使楼层中的小川或积水蒸发
22	重力の封纸	30回合内弹药等投抛物均无法使用
23	粘着の封纸	使房间内除自己以外的所有人员无法移动
24	灵子バリアの封纸	除了飞行道具以外不会遭到敌人的直接攻击
25	归还の封纸	在保留所有道具的状态下回到作战指令室
26	どしゃぶりの封纸	使楼层淹水
27	タライの封纸	使用后会掉下大盆给周围8格的敌人造成伤害
28	落雷の封纸	使房间内或给周围8格的敌人遭到雷击
29	ワナ消灭の封纸	消灭房间内所有陷阱
30	必中の封纸	使这个楼层内敌我双方的命中率变成100%
31	ぬれた封纸	捡到时无法使用，直到到达下一个楼层

弹药

No	名称	效果
1	铅の弹	给予远处的敌人中伤害
2	钢の弹	给于远处的敌人大伤害
3	贯通弹	能够贯通怪物与墙壁
4	封灵弹	能够增加会心一击的成功率
5	扩散弹	对正面三个方向使用贯通射击
6	毒の弹	弹药不但使敌人中毒同时能够降低敌人的腕力
7	冰结弹	冻结敌人
8	睡眠弹	使敌人陷入沉睡
9	ガラスの瓶	使用「投げる」指令砸向敌人
10	炮弹	能够攻击远处的敌人，接触到物体的瞬间就会爆炸，并在周围8格产生火柱



药

No	名称	效果
1	エネルミン	回复25HP
2	シツカリール	回复100HP
3	ヨクミエール	能够看到这一层的隐藏敌人和陷阱
4	とうがらしソース	给前后方造成70点伤害
5	ムテキナール	一时处于无敌状态
6	气付け药	死亡时自动复活
7	ライフエール	HP最大值+5
8	イフエール	满腹度最大值+10
9	イチヂーム	满腹度最大值−10
10	レベルラック	等级+1
11	レベルラクラック	等级+3
12	レベルサガール	等级−1
13	レベルドーン	等级−3
14	破灭の药	喝了后等级和HP均变成1
15	しぐまドール	解毒同时恢复腕力
16	キントレーナ	恢复腕力，同时腕力+1
17	毒药	腕力−1，HP−5
18	パニクール	陷入混乱状态
19	グッスリン	陷入沉睡
20	ジャンピーナ	随机瞬移
21	スリムアップA	能够连续行动2回合
22	ただの水	恢复5满腹度
23	ランシーン	陷入混乱不受控制
24	シトラスプレッセ	解除混乱状态
25	バッチリン	使接下来使用的药物效果倍增
26	エスピーナ	回复25SP
27	エスピナール	回复100SP
28	红兰の怪しい药	HP、SP全回复，陷入沉睡状态
29	アイスミント	冻结正面的敌人
30	コーヒー	抵抗沉睡
31	ウッカリン	使迷宫内的道具都变成未鉴定道具

指轮

NO	名称	效果
1	浮游の指轮	能够在水面上行走，不会中陷阱。不过处于漂浮状态时无法拾取道具，也无法通过楼梯切换图层
2	勉强の指轮	在迷宫的商店中购物半价
3	耐酸の指轮	武器不会因接触酸性而生锈
4	快心の指轮	会心一击几率上升
5	祝福の指轮	保护道具不受诅咒
6	贯通の指轮	投出的道具具有贯穿力
7	经验の指轮	每走一步增加一点经验
8	テレパシーの指轮	能够确认远处的怪物和道具的位置
9	耐混乱の指轮	不会陷入混乱状态
10	满腹感の指轮	满腹度不会减少
11	鉴定の指轮	捡起道具时便能自动鉴定
12	安らぎの指轮	提升SP的自然回复量
13	耐冰洁の指轮	不会被冻结
14	耐毒の指轮	不会中毒
15	命中の指轮	命中率100%
16	腕力の指轮	腕力+3
17	回复の指轮	提升HP的自然回复量
18	忍び足の指轮	经过睡觉的怪物身边不会将其吵醒
19	防御の指轮	提升防御力
20	探索の指轮	能够发现隐藏的陷阱和伪装成道具的敌人
21	耐眠の指轮	睡眠抵抗
22	ゴーストの指轮	可在墙壁中移动，移动时HP将会减少
23	ダイヤの指轮	能够高额卖出
24	耐冲击の指轮	受到敌人的攻击时道具不会掉落
25	テレポートの指轮	受到攻击时瞬间移动
26	透明视认の指轮	能够看见平时看不到的东西
27	耐ドレインの指轮	降低腕力、满腹度、等级，防止降级攻击
28	根性の指轮	HP为0时将自动复活，复活后道具损坏
29	ミサンガの指轮	指轮损坏后会发生好事

发明品

使用人物	招式名称	效果
1	ぶっとびくん	能够将道具、陷阱、敌人、同伴统统打飞
2	そだつくん	打中敌人后我方经验值+500、对方LV+1
3	よわまるくん	被打中的敌人LV−1
4	こうたいくん	和打中的敌人交换位置
5	フリーズくん	冻结目标
6	ふういんくん	被打中将无法使用特技，若自己被打中将无法吃饭、无法使用封纸
7	どんそくくん	被打中的目标两回合才能行动一次
8	テレポートくん	将敌人传送至别处
9	みえないくん	使目标透明化
10	ピンチくん	使目标变成濒死状态
11	しゅんそくくん	使目标一回合内能够行动两次，持续十回合。
12	トリモチくん	可将一切物体拉至身边
13	火炎放射くん	将怪物或道具烧毁，攻击火焰可增加其燃烧时间
14	でんげきくん	释放电击，目标周围的人也会被牵连
15	すっきりくん	为目标回复100HP
16	かべほりくん	可破坏墙壁
17	はつめいくん	带在身上的话，每上一层楼身上就会多一件发明品
18	からぶりくん	转移敌人的注意力
19	わすれるくん	十回合内不能使用必杀技
20	ぎょうれつくん	使用后他人会形成队列
21	げきどくん	使目标愤怒，攻击力提升
22	どはつてんくん	使目标暴怒、速度X2

技能

每个角色在战斗中满足特定条件后可学会各种技能，选择スキル后可以自由开关技能。

名称	说明	学习条件
必杀技使用	设置是否使用必杀技	初期
待避行动	HP不够时远离敌人	濒死状态
侧面支援	移动到主角侧面协助战斗	靠近队长
自动アイテム拾い	自动拾取道具	初期
回复アイテム使用	自动使用回复道具	拥有回复道具时，有同伴处于濒死状态
反射系魔物の对处	不对具有反弹能力的敌人使用弹药或投抛道具	攻击反射系敌人
炎系の魔法の对处	不对炎属性敌人使用炎属性攻击	攻击炎系敌人
烧却系魔物の对处	不对具有烧毁能力的敌人使用枪弹或投抛道具	攻击烧毁系敌人
壁中系魔物の对处	无视墙壁中的敌人	与墙壁中的敌人接近
回避	提高回避率	回避敌人的攻击
防御	提高防御力	受到敌人攻击
命中	提高命中率	打中敌人
精神集中	减少必杀攻击的SP消耗量	使用必杀技
状态异常の克服	能够尽快解除异常状态	中异常状态
人形特效	对人形系敌人造成大伤害	打到人形怪
降魔特效	对降魔系敌人造成大伤害	打倒降魔
L字步行	能往斜方向的拐角移动	在拐角处
水中攻击	能够打到水里的敌人	接近水里的敌人
壁内攻击	能够打到墙壁中的敌人	接近墙壁中的敌人
入れ替わり攻击	和队长交换位置后能够马上进行攻击	战斗中与队长交换位置
ワナ发现	能够发现隐藏的陷阱	接近隐藏的陷阱
ワナ解除	能够解除已显露在外的陷阱	接近显露在外的陷阱





"……这里是？"
"您醒了么？贞德。"
"吉尔？为什么我无法感受到神的存在？"
"你无需再为神效力了。因为，如今的你……就是神"

第一章 奥尔良的少女





太正十八年，帝都银座的大帝国剧场正在上演《奥尔良的少女》，当演出进入高潮时剧场突然发生了大地震。地震结束后，众人打算继续表演，此时舞台上竟然出现了一位金发女性。女性称自己是"圣女贞德"，她因为感到了强大的力量而来到这里，说完便消失在众人眼前。

演出结束后，众人在休息室讨论刚刚发生的事情，谁知地震又发生了。赶到作战指令室，众人得知如今帝都因一股强大的灵力而发生了异变，不但街道都变成了迷宫，还出现了许多怪物。现在必须马上出击，可是能够启动光武的灵子水晶竟然在这个时候出了问题，看来搭乘光武是无望了，大神等人只好放弃光武直接前往上野公园。

上野公园

初期的怪物完全是用来让玩家熟悉操作的，几乎是两刀一个，大家可以在这里练习操作。迷宫从第三层开始将出现能够进行远程攻击的敌人，玛丽亚也在这层加入队伍。到了第五层众人再次见到了那名自称为贞德的金发女子，堂堂圣女正在抢老百姓的救命药，不可原谅！由于对方没有什么强力的技能，所以各位可以毫无顾忌地使用围殴战术。经过一分钟左右的以多欺少，贞德不甘心地撤离了。





贞德临走前表示自己一定会弄到"生命的灵药"。随后，大神回到作战指令室汇报战况，藤枝枫告诉众人"生命的灵药"是一种由炼金术制造出的



长生不老药。正当众人猜测贞德的目的时，红兰那来了联络，说神奈只身一人进闯入了敌穴，下落不明。

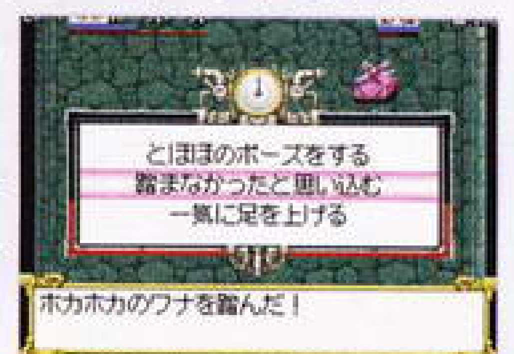
深川屋敷 地下

进门后突然出现了一只猫将大神的钱包偷



走，看来这里的敌人是一群手不老实的家伙。不过，只要不靠近敌人，东西就不会被盗取。

这里敌人的能力和上一个迷宫相比没有多大的提高，不过由于暂时只有两名角色，还是要稍微注意一下HP的回复。地图大小一般，有个别楼梯会隐藏在物品后面，很难发现。在第四层和第五层，神崎堇和神奈这对欢喜冤家加入队伍，整体战力大增，不过迷宫中会出现许多她们的死穴——蛇与蜘蛛，一旦这些怪物接近，她们便会拔腿逃跑。



第八层 BOSS战 炸弹魔

这里建议玩家先将杂兵干掉。炸弹魔不但会逃跑还会在自身周围安置炸弹，注意算好炸弹爆炸的时间。

解决掉炸弹魔后众人发现他竟然设了定时炸弹！若要拆除炸弹需要剪掉红色和蓝色中的一根线，炸弹魔留下了这样的提示：我召唤出的蛇和蜘蛛究竟哪个比较多？觉得蛇多就剪红色，蜘蛛多就剪蓝色……正确答案是“蓝色”，不过这里就算选错了也没什么影响。

回到作战指令室，帝国华击团月组的加山突然出现，他为众人带来了有关生命灵药的情报。原来生命灵药是制造贤者之石的必要材料，有了贤者之石贞德便能获得神的力量。大神一郎当然不会袖手旁观，马上制定下一步行动计划吧！这时织姬来了联络说雷尼走丢了，同伴的安危要紧，众人立即前往银座地下通道。



银座地下通道



敌人等级不高，不过当中有一种花妖会散发花粉，大神一郎一旦中招便会陷入混乱，数回合不受控制，非常麻烦。见到这种敌人就用必杀攻击迅速消灭吧，不然一旦中了花粉非常影响战斗节奏。第四层织姬加入，织姬的攻击距离非常远，敌人往往还没走到她面前就挂了。第六层雷尼加入，雷尼可以放心地在地图上移动，因为精明的她不但不会陷入任何陷阱，还能找出陷阱并将其破坏。



第九层 BOSS战 魔人博士、魔人助手

这两位仁兄的实力实在是弱得可以，无需任何策略、道具、技能，只要用小刀随便砍砍，几回合就能解决。

这下帝国华击团花组的成员全部到齐了，神出鬼没的加山再次出现在众人面前。加山告诉大家，生命灵药可以将人类的细胞分裂速度降至最低，也就是减慢老化速度，让人增加500年寿命。不过使用生命灵药很可能导致细胞变异，弄不好就会成为怪物。众人推测贞德在500年前曾经使用过生命灵药，所以她才能活到今天。如今药效快到了，她便想得到贤者之石获得真正的永生。此时警报再次响起，涩谷地区产生了强大的灵力反应，很可能是贞德。

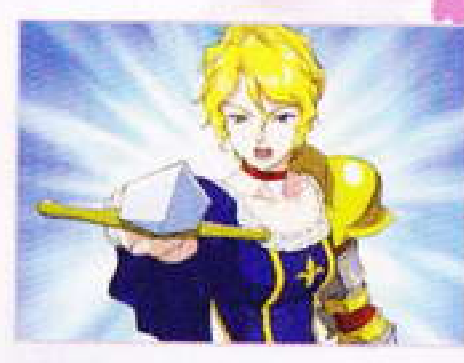
涩谷地下大空洞

迷宫足足有十层，因此来之前要做好充分准备。整体战斗难度不高，但迷宫中存在许多陷阱，尤其是在机械物品周围时要格外小心。这里推荐带上雷尼或玛丽亚，因为她们都有对

付陷阱的能力。来到第十层我们又看到贞德在欺负青少年，仔细一问原来生命灵药在少年的手上。少年趁场面混乱逃离了现场，贞德当然不会就此罢休。当大神等人追到第十层时，贞德的战友——迪尤诺亚阻挡在众人前方，看来一场恶战是无法避免了。

第十层 BOSS战 迪尤诺亚

贞德的这位战友似乎不是打仗的料，他的杀伤力和迷宫中的普通怪物不相上下。迪尤诺亚会使用技能将主角身上的金钱或物品打落地，不用急着捡，战斗结束后有专门回收物品的时间。



之所以没有尽全力战斗，是因为迪尤诺亚本身也很迷惑，他似乎已经觉察到贞德走上了歧路。“如果是你的话，也许可以阻止她吧”，说着迪尤诺亚凭空消失了。继续前进，大伙终于追上了贞德。这次她就像变了一个人，实力强得不像话。灵药最终落入了贞德的手中，而大神也因保护少年而受了重伤昏迷不醒……



第二章 摩天楼的魔人

生活在纽约的新次郎对帝都发生的事毫不知情，直到有一天杰米妮来为他做早餐时发生了一场大地震。地震结束后，新次郎发现许多建筑物都被移了位，粗神经的杰米妮发现自己的房子移到了新次郎的隔壁后还乐了好一阵子。总之，先去作战指令室集合吧！路上新次郎会得到大神一郎先前身上所有的物品。



ビレッジ 地下通道

来到第三层时杰米妮未吃早餐的肚子开始抗议，幸好两人遇到了莉卡丽塔。莉卡丽塔拥有“找食物”的技能，有了她在大家不用愁吃不到饭了(不愧是野生系)。来到第四层众人发现一名老爷爷，他正因把药弄混了而苦恼。正当新次郎决定为老人试药时被赶来的黛安娜阻止了。精通医学的黛安娜帮老人找到了药，随后加入队伍。黛安娜拥有回复HP与异常状态的技能，战斗也因此轻松不少。注意敌人中有一种推土机会将主角传送到地图别处，相当碍事。尤其是在你离楼梯还有一步距离时被它扔到地图的某个边边角，那真不是一般的郁闷。

第十二层 BOSS战 魔人博士、魔人助手

这两个家伙竟然千里迢迢从帝都跑到纽约来了，不过千万别大意。和上次相比，魔人博士的攻击力提高了不少，但助手依旧很弱，干掉助手后采取围殴战术吧。

来到作战指令室，新次郎得知日本也发生了相同的大地震，街道都变成了迷宫。不过现在最让人担心的是扎尼一直没有和总部联络，众人决定一切等找到扎尼再说。

セントラルパーク

这里开始要格外小心，迷宫中陷阱不多，但怪物的能力提高了不少，部分敌人还会伪装成道具。



迷宫中有一种狼型敌人ヘルハウンド会无限召唤同伴，非常难缠，遇到它时用必杀技快速消灭吧。另外还要注意巫师プチメイジ会用魔法让我方浮空，处于浮空状态时主角无法通过楼梯进入下一层。另外，魔人助手也会在这里作为杂兵登场。

爬到第八层时新次郎遭遇到怪物群，随之九流昴登场。后面还有五层，注意途中的绷带男，它会把主角身上的道具都做成便当。

第十三层 BOSS战
ズワイ蒸汽、マッパ蒸汽X3

マッパ蒸汽很好对付，三两下就可以解决。而ズワイ蒸汽当血减少到一定程度时，会跳入水中。这时不要傻傻地站在水边，这样只会白白挨打。控制新次郎等人远离BOSS，这样它便会再度跳上岸。

费尽九牛二虎之力众人终于到了扎尼的住所，结果发现这家伙不联络总部是因为闪到腰了。扎尼说刚刚地震之后出现了一个长得像牛的家伙，另外还有一位金发女子。那位女子要扎尼把戒指交出来，以为对方是在向自己索取求婚戒指，扎尼吓得扭到腰了……

笑话开完了，言归正传，扎尼告诉大家那名女子正在寻找一枚名叫“咬尾蛇”的戒指。咬尾蛇是炼金术的象征，代表着无限和永远，如今这枚戒指在纽约市长的手里。刚说到这，拉切特就收到了市长的求救信息，看来贞德已经行动了。事不宜迟，马上出发吧！

摩天楼タワー

来到大楼时这里已成了怪物的巢穴，怪物总体水平和上一个迷宫差不多。迷宫中出现的无邪鬼是一种会投抛道具的敌人，它偶尔还会投出药水为主角回复HP。而那很像大头娃娃的布丁先生会增加主角的饥饿度，玩家要保证携带的便当数量。

在迷宫的第十层，我们见到了扎尼所说的牛头人，他正是贞德的战友拉·伊鲁。正当双方准备开战时，先前被大神打败的迪尤诺亚突然出现，并支开了拉·伊鲁。迪尤诺亚表明自己将不再协助贞德，并希望新次郎能够阻止贞德获得贤者之石。

从十一层开始，敌人的能力明显提升了一个档次。除了攻击力、防御力全面上升，部分敌人还拥有大范围激光攻击与冰冻射击。若不慎被冰冻射击打中，还有可能会被连射致死，千万小心。在第二十层众人再次见到了拉·伊鲁。

第二十层 BOSS战 拉·伊鲁

拉·伊鲁的攻击力非常高，而且带有把人弹飞的效果。幸好他没什么特殊技能，只要注意回复，打败他只是时间的问题。

在楼顶众人见到了贞德和市长。由于使亲人受伤的罪魁祸首就在眼前，新次郎情绪十分激动。不过双方的实力差距过大，新次郎同样倒在了贞德的剑下。正当贞德打算做出最后一击时，迪尤诺亚再次出现并挡在了她的面前。对于迪尤诺亚的苦口婆心，贞德丝毫不为所动，还下狠心将其铲除。最终，戒指落入了贞德的手中。



回到飞船上，新次郎见到了意想不到的人——大神一郎叔父竟然来了纽约。不但如此，花组的全体成员也都跟来了。不过大家没有多少时间沉浸在重逢的喜悦中，现在必须想办法阻止贞德！经调查，大家得知贞德制造贤者之石需要的最后一件物品——翡翠碑文被送到了巴黎的美术馆。那还等什么，向巴黎出发吧！

谁知刚到巴黎上空，系统就发现了巨大的灵力反应。飞船瞬间被无数的降魔包围，在短短的几十秒内飞船的设备就遭到了严重破坏，控制系统完全崩溃。大神等人根本无能为力，只能随着飞船坠下……



第三章 卢布的秘宝



模糊的意识中，大神听到了一个似曾相识的声音在呼唤自己。睁开眼一看，竟然是久违的艾莉卡。原来当艾莉卡得知大神乘坐的飞船出了事故，就马上跑出来寻找他。可现在不是叙旧的时候，其他的同伴如今还下落不明。经商量，两人决定先回到黑猫剧场。

シャンゼリゼ 地下水道

艾莉卡拥有非常优秀的回复技能，大神可以放心地前进。不过要注意艾莉卡的散弹枪很容易误伤同伴，伤害还不低。第四层哥古尼戈加入队伍，身为杂技演员的她能够轻松越过水面、敌人或箱子。迷宫中的敌人不强，惟一要注意的是能够使用冰冻射击的敌人，一旦中招后果不堪设想。迷宫中有部分敌人只攻击离自己最近的目标，包括它的自己人。另外突风魔人刮出的龙卷风威力虽一般，但会使角色后退数格，非常麻烦。



第十三层 BOSS战

ミミック、凶式神X4、艾莉卡X5

消灭ミミック便可获得胜利，若对自己的实力有信心，可以直接冲向BOSS。如果等级不高，建议玩家还是老老实实地消灭身边的假艾莉卡。

胜利后，狡猾的ミミック送给众人一个巨型布丁，并说自己知道错了。这布丁很明显是个陷阱，但天真的艾莉卡还是理所当然地上当了……

离开迷宫，众人来到了黑猫剧场。大神得知除了自己以外，所有搭乘飞空艇的同伴仍旧下落不明。由于现在巴黎也变成迷宫，要搜索可不是一件轻松事。正当大神担心同伴的安危时，卢布美术馆地下出现了巨大的灵力反应，贞德等人开始行动了！如今一刻也不能耽误，大神必须比贞德提前找到翡翠碑文，并把这个可能带来灾祸的东西破坏掉。

出发之前去巡逻一圈，有机会遇到特殊商人。在他这里可以买到许多珍贵道具，不过价格不菲。另外美术馆的地图较为复杂，要带上足够的补给。

卢布美术馆



刚进入美术馆，大神就遭到了敌人的埋伏，在千钧一发之际被赶来的古莉西露所救。注意迷宫中的敌人ウオーロック，它的攻击带有冰冻效果。而机器兵ルーク的攻击会使主角摔倒，身上的装备也会掉地。第五层北大路花火加入，花火不但攻击距离超长，她的箭还带有睡眠效果。在第十层罗贝莉娅也会加入，她还为大神带（偷）来了许多道具。先别高兴，失主很快就追了上来，众人只得丢下东西和罗贝莉娅一起逃跑。



第十六层 BOSS战 金のゴーレム、岩のゴーレムX2、土のゴーレムX4

战斗开始后迅速清理掉眼前的杂兵，BOSS会主动过来。接下来依旧是围殴，只要注意地上的火柱和HP的回复，很快就能解决BOSS。

当众人找到翡翠碑文时，贞德的战友吉尔出现在大家面前并称自己要解读贤者之石的制造方法。为了不让吉尔解读碑文上的内容，大神立即将其砍碎。见碑文被破坏，吉尔一声不吭地离开了，只不过他走得实在太干脆，总让



人觉得有什么阴谋。正当大神欲转身离开时，背后的墙壁突然被破坏，从墙后走出来的竟然是失散的同伴们！这下不但阻止了贞德的行动，大家也都平安无事，实在是可喜可贺。

回到黑猫剧场后，众人重新做了自我介绍，这下纽约、帝都、巴黎的成员都到齐了！好不热闹。罗贝莉雅因之前比赛射击时输给了玛丽亚，这次又去向她挑战。结果还是老样子，惨败的罗贝莉雅只好遵从约定替玛丽亚捶肩膀。当大家为准备欢迎会而忙里忙外时，巴黎又出现了巨大的灵力反应，看来欢迎会要延期了。众人立刻赶往灵力的发生源——ノートルダム寺院。



临走前扎尼说为了预防万一，大神一郎和大河新次郎这两名队长必须留下一名。这里要选择让谁出击，而同行的组员可以从所有华击团中选出。另外，现在通过出口可以前往所有攻略过的迷宫。



ノートルダム寺院

迷宫中敌人的攻击力不低。蛇类敌人ブラックバイパー的攻击会使人中毒，クラーケン则会大大降低主角的命中率，在怪物多的情况下需优先消灭クラーケン。迷宫中途有机会捡到一把パイルバンカー，这把武器可以打碎阻碍道路的墙壁，相当方便。在十一层，众人再次见到吉尔，这家伙什么都没说，召出两名敌人后再度消失。两名敌人的攻击力和HP都很高，注意千万不要被夹击。队伍里最好有一名回复型角色，推荐带上黛安娜。

继续前进，途中遇到的抹茶色布丁不但会使主角饥饿，还会弱化防具。

来到第二十二层，贞德与吉尔正等着众人，大家发现这里竟然还有一块翡翠碑文。原来之前被大神一郎砍碎的那块是伪造品，那只是用来拖延时间的。如今，翡翠碑文的内容已被成功解读，贞德命吉尔先行离开，自己则留下解决新次郎等人。

第二十二层 BOSS战 贞德

贞德绝对是至今为止最猛的BOSS。不但杀伤力极强，她还能够使用冰冻攻击与眩晕技能。要注意的是贞德的攻击范围很大，因此血一旦低于一半就要立刻撤离，快死了再跑就来不及了。

打败贞德后，吉尔再度出现，他说自己绝对不会让贞德送命。“下一次见面时我会让你们看见贤者之石的力量！”，说着，吉尔带着贞德离开了。回到作战指令室，众人立刻搜索灵力反应寻找贞德的位置，结果却得到了意想不到的结果——贞德在南极。

最终章 白色冰河的尽头

如今贞德将需要的东西都弄到手了，只要制造出贤者之石她就可以长生不老并得到神的力量。大神一郎与新次郎当然不会允许这种事情的发生，做好准备向南极出发吧！



冰狱

冰天雪地中处处隐藏着危机。迷宫中的警报机器人ガスタートル被打败后会自爆并点燃四周，被火烧到可是很疼的。还有千万要小心炸弹魔王的炸弹，那威力可是相当强劲，被炸一次差不多就可以回家了。不过最可怕的要数外表酷似小兔子的シエガーピック了，它会跳

"降级之舞"直接降低我方角色的等级。在第十五层众人再次见到了拉·伊鲁，没什么可说的，挡路者死！

第十五层 BOSS战 拉·伊鲁

拉·伊鲁的攻击力非常可怕，硬拼是很危险的，要随时注意HP的回复。BOSS会释放技能造成大地震，这招将给地图上的所有同伴造成大伤害。而且地震后全部角色的东西都会掉落在地上，并附有钝足效果。回复时千万不要站在BOSS的斜45度或直线位置，BOSS可以直接跳到你面前对你使用强力攻击。

第二十五层 BOSS战 迪尤诺亚

迪尤诺亚的样子有异，似乎被什么控制了。和他的战斗不难，迪尤诺亚在杀伤力方面不如拉·伊鲁，不过他能够完全挡住我方的攻击。看来一场持久战是无法避免了。

经过漫长的探索，众人终于到达了冰狱的最深处。贞德告诉众人，贤者之石很快就要完成了，绝对不能在这种时候被妨碍……

第三十五层 BOSS战1 贞德

贞德的攻击带有多种异常状态，不过这场战斗只要成功熬过几个回合便可，不需要打倒对方。

BOSS战2 贤者之石

BOSS每个部位拥有不同的能力。狮子头会使用一条直线的火焰攻击；鹰头一回合能召唤出两只小怪；牛头则会引发大地震，效果与拉·伊鲁的技能相同。贤者之石本身不但拥有全体冻结的法术，而且当它张开翅膀时，所有队员都将被吹到画面最下方。也就是说本战非常需要耐心，因为BOSS张开翅膀的频率非常高。而当贤者之石第三次被打碎时，一切都结束了。



贞德临死前，终于明白自己并没有被神抛弃，她为自己所犯下的罪行忏愧。不过慈悲的神并没有怪罪她，贞德心满意足地合上了双眼。当大伙准备离开时，冰狱突然发生震动，地面完全开裂，大神与一位队员掉了下去……

这里和大神一起掉下洞穴的是好感度最高的女性，两人经商量决定先回到地面。在通往地面的途中，一块巨大的冰石从天而降，她为保护大神，自己却被压在了冰下。幸好通过大神的努力，两人最终得以脱离险境。接下来需要爬三层楼，不用为人数过少而担心，因为这三层楼中几乎没什么敌人。来到第四层，大神竟然见到了吉尔。吉尔在刚才的战斗中侥幸逃生，他对破坏了贤者之石的大神等人恨之入骨，看来一场恶战是在所难免了。

冰狱第四层 BOSS战 吉尔

进入战斗后吉尔会召唤出一堆杂兵，而接下来每回和他都会召唤一定数量的怪物。听起来似乎很可怕，其实这些杂兵普遍较弱，而且本战的目的是消灭吉尔。忽略旁边那一堆怪物，直接攻向BOSS吧！



倒下的吉尔仍有不甘，而此时贞德的灵魂突然出现。在贞德的劝说下，吉尔醒悟了。随着他和贞德的消失，漫长的战斗真正地结束了。来到地面，大神惊喜地发现，众人早已在外面等着自己，全员都平安无事！

"高兴归高兴，别忘了那个啊！"

"不，不是吧！这里可是南极。"

"那么准备好了么？"

众人："胜利的姿势……决定了！"



游戏的整体流程不长，感觉没玩多久就结束了。和历代的《樱大战》相比，本作的剧情薄弱了些。而"《樱花大》系列"中最具特色的LIPS系统也不像宣传的那样丰富，甚至可以说少得可怜。不过迷宫和武器道具的设定还是很有特色的，收集要素也非常丰富，通关之后迷宫还会增加新的挑战项目。总之，樱花的死忠FANS可能会对这款作品稍有微词，但作为一款"迷宫"类游戏，本作还是有许多可玩之处的。



《灵光守护者》真是一款能够玩上很久的好游戏，虽然流程不太长，但算上随机装备属性的设置和三个难度就够大家折腾上几十个小时了，更不要说网上还有想要全角色全职业三周目的玩家存在……要不是最近大作迅猛如潮水，宇轩我现在一定还在某处刷装备呢。本次研究主要介绍正篇中的几个流程任务，还有联机模式的一些研究。如果有机会，一定要和朋友一起试一下联机游戏，相信我，你会有完全不同的感受。

灵光守护者

ソーマブリンガー

NDS ◆Nintendo◆A・RPG◆2008年2月28日◆日版 ◆1－3人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

多周目追加内容与变化

1.New Game可以选用女主角伊迪娅(イデア)。

2.追加3个EX迷宫(いつかどこかで、ささやきの住むところ、远き归路)。

3.可在正篇中变换服装颜色。

4.追加エキスパート(エキスパート难度通关后追加最高难度マスター)，开始新难度后继承人物的全部能力、装备及物品，除此之外剧情没有任何变化。



5.エキスパート难度角色全耐性下降30%，マスター难度角色全耐性下降60%。(PS:又学《暗黑》)

6.新难度下所有支线任务都需要重新做过，任务奖励也会发生变化。

联机模式介绍

本作最大支持3人联机游戏，以下是联机模式的一些规则与心得。

1.联机模式的剧情流程进度由创建房间的玩家的存档决定，无论参与者的进度如何都可加入。

2.联机模式无法携带NPC同伴，即使游戏人数不足3人。

3.联机模式中所有怪物的HP均会上升，上升百分比与游戏人数相关，其他能力不变。

4.联机模式中敌人掉落的宝箱所有人均可拾取，各自宝箱中的物品皆不相同。

5.联机模式中地图上的固有宝箱和回复点只能由一名角色拾取。

6.联机模式中传送点的开启情况由角色自身存档进度决定。

7.联机模式中的剧情发生点需要所有玩家同时调查才会发展。

8.联机模式中可以进行道具与装备的交换。具体操作为首先由一方将道具放入自己的公共仓库，再由另一方在其中拿取。

9.联机模式中各角色开启的临时传送门可以相互通用，进入他人传送点后，该传送点不会消失。

全宝珠效果列表

名称	价格	内容	最大LV
攻击オーブ	1800	武器攻击力上升	3
火オーブ	3000	物理攻击追加火属性伤害	3
水オーブ	3000	物理攻击追加水属性伤害，冻结发生率2%，效果间2秒	3
风オーブ	3000	物理攻击追加风属性伤害。	3
大地オーブ	3000	物理攻击追加土属性伤害，石化发生率2%，效果时间2秒	3
神圣オーブ	－	物理攻击追加光属性伤害。气绝发生率4%，效果时间1秒	3
暗オーブ	－	物理攻击追加暗属性伤害，毒系伤害上升。	3
防御オーブ	3600	防具的防御力上升	3
赤オーブ	2400	火属性的耐性提升3%	3
青オーブ	2400	水属性的耐性提升3%	3
绿オーブ	2400	土属性的耐性提升3%	3
茶オーブ	2400	风属性的耐性提升3%	3
白オーブ	－	光属性的耐性提升3%	3
黑オーブ	－	暗属性的耐性提升3%	3
虹オーブ	－	全部属性的耐性提升	5
腕力オーブ	1200	腕力上升	5
魔力オーブ	1200	魔力上升	5
体力オーブ	1200	体力上升	5
器用オーブ	1200	灵巧上升	5
生命オーブ	－	最大HP上限提升	5
活力オーブ	－	最大SP上限提升	5
吸血オーブ	－	攻击时吸收对手HP	3
梦食オーブ	－	攻击时吸收对手SP	3
狮子オーブ	－	咏唱的速度提升	5
俊敏オーブ	－	移动速度提升	5
金オーブ	－	击败敌人得到的钱提升	5
经验オーブ	－	得到的经验值+1%	5
宝オーブ	－	提高宝箱内宝物的质量	3
神灵オーブ	－	全部的能力等级上升	1
分离オーブ	500	取下被镶嵌的宝珠	1

分离宝珠失败概率

上辑攻略中提到分离宝珠的失败概率为5%，基本可以忽略不计。但毕竟也有分离失败的时候，幸好万一失败，只是损失一个500元的分离宝珠，装备本身不会损坏。

NPC

单人游戏中最多可以携带两名NPC。每当主角提升一个RANK等级，NPC就会增加一种技能类型的搭配选择。强力技能都是后期才会出现的。另外一个非常需要注意的地方就是，各个NPC的能力虽然会根据其职业的不同而不同，但归根到底还是与主角的基本能力相挂勾（装备提升能力与之无关）。也就是说，如果你是一个从来不在体力上加点的法师，你NPC队友的体力值也不会很高。这无疑是游戏制作者的一个败笔。

全支线任务介绍

ACT 1

神秘の水

委托人：フィーデル
委托地点：リネルの大树
任务奖励：生命のしずく
完成方法：前往ボルル水源，调查泉水后回去与委托人对话。

石工のおつかい

委托人：バーフリング
委托地点：ダウンタウン
任务奖励：汚の指轮/伤入りの指轮/掘り出し物の指轮
完成方法：在バルマ洞窟内调查工作机修理零件，再与委托人对话。

父から子へ

委托人：レステ
委托地点：リネル神殿（需要先完成救出民兵的情节）
任务奖励：ルーキーミング/スターミング/ヒーローミング
完成方法：调查ガボン钟乳洞后与委托人对话。



整备兵の思い

委托人：ゲシュトップ
委托地点：中央格纳库
任务奖励：ゲゼルガン/ネオゲゼルガン/ゲゼルロックガン
完成方法：在グラーヴェ要塞第一层传送点打开后，于最内部的第九リフト获得道具，回去与委托人对话。



圣者の持つもの

委托人：チャンハオ
委托地点：マラン・アサ市街地
任务奖励：5点CP
完成方法：从クイント神殿的雕像の间来到カタコンベ，获得道具后回去与委托人对话。

ラヴ・フラワー

委托人：サンブラー
委托地点：セクンダディ本部前
任务奖励：ハデな指轮/すごくハデな指轮/ゴージャスな指轮
完成方法：在东アデル砂漠2东侧获得道具ベラボンナの花后与委托人对话。

太古の树海

委托人：ダンピット
委托地点：教主厅回廊
任务奖励：EX迷宫"ベネスの茧"追加
完成方法：从アグババ大回廊1进入灵庙地下道，获得道具マハラの七书后与委托人对话。



暗の武器商人

委托人：シャリュモー
委托地点：ボタの店
任务奖励：ボタの店开
完成方法：从ヒル幽谷东的东南方向来到ヒル雪洞，在里面获得道具すごく重い道具箱后回去与委托人对话。

早朝の怪事件

委托人：バヤン
任务奖励：ハデな指轮（无用，卖掉可以换取大量金钱）
完成方法：乘坐旁边的大鸟出发，在深处获得道具ベジェンタの实后返回与委托人对话。



未确认生物の调查

委托人：オクトパス
委托地点：岩礁
任务奖励：デュエルリーチ/ツインコブラ/ドラクロワシール
完成方法：在ネムの音叉东北方场景内获得道具后与委托人对话。



クレモナ人の秘密

委托人：VIOLA—C05
委托地点：空中都市クレモナ1
任务奖励：ソーマのしずく
完成方法：从中央浮游岩礁3传送点向东走，在区域4获得神秘の水后与委托人对话。

龙の试炼

委托人：VIOLA—A01
委托地点：クレモナ庭园
任务奖励：勇者の指轮/ドラゴンクライ/ベダド・エタム
完成方法：从东ザイン岬3向东穿过ホルツ洞窟，打倒BOSSキング・ウォジェック后获得道具，回去与委托人对话。



PSP PlayStation Portable

战神 奥林匹斯之链



美版 **游戏原名** God of War:Chains of Olympus

◆隐藏要素

虽然游戏的流程不长，但是有充足的隐藏要素等待着玩家来挖掘。

隐藏要素	获得方法
哈迪斯的挑战	以任意难度完成游戏
God模式	以任意难度完成游戏
影像欣赏	以任意难度完成游戏
未采用关卡视频	完成哈迪斯的挑战
阿提卡的制作影像	在God模式中完成游戏
制作室影像	以任意难度完成游戏
角色设定图	以任意难度完成游戏
场景设定图	完成哈迪斯的挑战
片花	在God模式中完成游戏

◆红魂无限拿

在最后一次遇到波斯蜥蜴之前的存盘点先存盘，然后以存盘点为起点向前面用尸体打开的门处跑，只要在这里不停移动，这里就会有红魂凭空出现，一次可以加不到100点的红魂，虽然不是太多，但在初期也是有一定作用的。



NDS Nintendo DS

纳米漂移2

秘技

美版 **游戏原名** Nanostray2



◆迷你游戏

游戏中的迷你游戏被称为“模拟训练（Simulator）”，这些迷你游戏要在完成挑战模式的四组关卡后才会出现。

迷你游戏	出现方法
Nanobreak	完成挑战关卡A组
Nanorush	完成挑战关卡B组
Nanotorque	完成挑战关卡C组
Nanogrid	完成挑战关卡D组

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你



日版 游戏原名 ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため

◆ GameID：YS9J D2FE33B2

等级最高

020A4A6C	47004800
020A4A70	02000001
02000000	30801C28
E2000004	00000010
4A016800	47004801
0098967F	020A4A75

全员SP不减

020A0A84	47304E00
020A0A88	02000081
E2000080	00000020
35705E28	42B54E04
88A8DD01	1B00E000
46C08028	47184B01
021F2C00	020A0A8D

全员满腹度不减

020A15A8	1C295E49
020A15AC	888B317A

全员HP不减

0209EDDC	47204C00
0209EDE0	02000041
E2000040	00000028
1C04DD00	306A1C28
42A84D05	DD01D800
E0008884	4B032400
46C04718	0209EDE1
021F2C00	0209EDE5



NDS 忍者龙剑传 龙剑

金手指

日版 游戏原名 ニンジャガイデン ドラゴンソード

◆ GameID：YLKJ E3A08B4D

HP不减

020408D4	E3A00000

法力不减

0203FA78	E3A04000

时间不减

1201D9B8	00000000

无敌

1203C4EC	00000000

一击杀敌

0203A0F0	E3A01000
02055890	E3A00000

获得全部图片

C0000000	0000000B
020D261C	02020202
DC000000	00000004
D2000000	00000000

全部关卡最高评价

020444B0	EAFEEEDA
02046784	EAFEE629
E2000020	00000020
E3A0C001	E5C0C018
E5D00018	EA011120
E3A0C003	E5C0C005
E5D03005	EA0119D1

获得全部技能

02026F88	EAFF6420
E2000010	00000010
E3A0C002	E580C240
E5900240	EA009BDA



NDS 口袋妖怪突击队 融合

金手指

日版 游戏原名 ポケモンレンジャー バトナージ

◆ GameID：YP2J A7B7F281

陀螺等级99

220BB0BB	00000063

陀螺能量不减

02019EE4	E1A00000

快速捕捉成功

5212657C	EA000004
02126580	E3A00000
D0000000	00000000

陀螺能力最高

020BB0BC	FFFFFFFF
120BB0C0	0000FFFF

图鉴全开

0201CD74	EAFF8CA9
E2000020	00000018
E59F6008	E5826C3C
E5927C3C	EA007351
AAAAAAAA	E1A00000





每年的3、4月都是游戏频发的时节，乌冬留意了一下发售表，发现光是3月发售的游戏就已经够我玩上好一阵子了。但最要命的还不止这些，今年PSP最重头的游戏之一就要在月底降临了，没错，就是《MHP2G》，为了它估计又不知道要花多少精力下去……不说这些了，下面还是继续来关注一下本辑的市场扫描吧。

深圳

乌冬

3月底，深圳电玩市场的PSP价格迎来春节后的第二次上调，PSP-2000各种颜色全线调整到1460元或更高，这也是春节后PSP-2000卖过的最高价。据商家反映，之所以PSP价格迟迟不降有很大一部分原因是来自于进货渠道的问题，因为供货商控制出货导致零售商货源短缺，所以才会出现这次涨价。

反观最近国内的NDS价格走势，就没有出现这样的问题，其中最主要的原因还是有神游调整行货的批发价格及供货量，才能造就现在这种稳定的销售局面。iDSL现在普遍售价在1070～1100元左右，和前段时间持平，而中国龙限定版则卖到1200元。另外笔者在走访中还发现蓝黑色NDSL也已经摆上了货架，不过价格稍贵，一般在1150～1220元之间。

接下来是玩家比较关心的《MHP2G》的到货问题，笔者身为“《MH》系列”的忠实粉丝，当然不会忘记那么重要的事情。虽然之前网上的“偷跑照片”事件闹得沸沸扬扬，但经过笔者的多次打电话向店家询问，得到的消息也都是最快要到26号才会有货。不过可以确定的一点的是，当你看到这里的时候都已经玩上了。（笑）

广州

江西恐龙

周末逛逛游戏市场，发现生意还是和年前一样火爆，广州的电玩消费能力确实不低。几部主机里销量最高的自然还要数PSP，不管哪个游戏店，PSP-2000都是最热门商品。现在笔者打听到的最新行情是：黑色、白色、银色2000型PSP依然开价1398元，粉红色、粉紫色、粉蓝色开价1448元。不过和半个月前不同的是，现在赠送一张原装卡登士贴膜。至于深红色2000型PSP，则到处都不见踪影，而刚到的薄荷绿现在售价约1500元。

记忆棒方面，组装4G高速记忆棒为210元，组装8G记忆棒为470元。此外还有一个值得留意的新消息，大家都知道TF卡的特点是“体积小、容量大、价格低”，目前8G容量的TF卡水货售价仅在350元甚至更低，4G水货也仅在140元左右。而现在市面上出现了一种“TF卡转记忆棒”的转换卡。这种转换卡的原装行货价格在50元左右，只要将TF卡和这种转换卡结合起来，就可以变成一张写入速度达7M以上的记忆棒，如此算下来8G套装的价格也绝对不会超过400元哦。

这种DIY出来的产品速度快、价格又便宜，但笔者预计短时间内应该不会冲击组装记忆棒的市场。原因在于转换卡目前没有零售，只有商人从TF原装卡的套装里拆卖，这意味着流通到市场里的转换卡数量有限，无法大规模入市。

长远来看，市场在未来可能会出现这样的情况：一方面是组装TF转换卡大批上市，使得“TF转记忆棒”产品热销，另一方面组装记忆棒急速降价。不管如何，受惠的一定是消费者。

最近广州的行货iDSL在关键时刻缺货，目前大部分电玩店已经几乎看不到iDSL的身影，原因不明。现在只能花1050元购买美版NDSL，而日版机器也有部分出现，比如淡蓝色NDSL日版售价为1120元，整体来说现在美版NDSL比较吃香。

烧录卡方面，目前R4和DSTT都很难买到。笔者从部分商家口中了解到，R4工厂可能停工，据说该厂家正准备转移生产别的产品，而TT则传闻是产能跟不上……以上均为笔者道听途说而来，未必可信。



本文落笔时正值一年一度的"3·15"消费者权益日，各路电玩商家都成了惊弓之鸟，不过生意还是得照做，大家都只好在销售一些不正规的商品方面有所收敛。

可能是前一段时间iDSL的低价让商家们尝到了好处，再加上行货根红苗正，如今iDSL基本上已经成为了主流，而且在完稿时批发商手里iDSL的出货价进一步下调，使得零售商的零售报价出现了1050元甚至更低，如此一来就使得NDSL在市场上难觅踪影，冰蓝、亮粉色、蓝黑三色由于没有推出过神游版，再加上进货价高，因此对于喜欢个性化的玩家来说，要与众不同就得付出更多的金钱。烧录卡方面，自从R4结束了统治地位后，对玩家来说购买烧录卡一下子变成了难题，老牌的EZ5、多媒体功能强大的M3、新锐的DSTT，再加上层出不穷的新品牌，使得玩家在选择时难免无从下手。这里笔者个人推荐玩家选购不自带内存的烧录卡（也就是通过单独的TF卡来储存游戏Rom），并且在购买时用大容量的游戏来进行测试。

PSP方面薄荷绿主机全面投放市场，价格也随着货源的充足开始逐步下降，预计在不久之后就要与其它颜色持平。其他颜色主机的价格平均在1450左右，总体来说与前段时间价格变动不大，估计今后还会维持一段时间。



▲两款绿色的主机摆在一起相映成趣。



如同3月份的天气一样，西安的电玩市场变化无常。由于"3·15"消费者权益日以及日元汇率上涨的原因，对国内的水货渠道带来了不少的影响，所有种类的水货主机价格都大幅变动。

PSP-2000在这段时间价格一下子上升了不少，黑色、白色、银色、粉紫色开价1450元，粉红色、粉蓝色开价1480元，最贵的深红色要1650元。笔者在这里提醒大家，购买主机时一定要注意检查电池是否原装，电源适配器是否齐全，尽量避免花多了钱却买不到真东西的情况出现。如果不是特别着急，可以继续观望一段时间等价格恢复正常了再出手。

尽管主机价格上涨，但国内的组装记忆棒就丝毫没有受到影响，反而部分价格还有些下降，上市不久的8G降到了500元，4G高速保持在240元，最便宜的2G已经跌到了80元左右。由于4G记忆棒在价格和速度两方面都令人满意，所以仍然是许多玩家的首选，不过要注意现在市面上的4G记忆棒鱼目混杂，为了避免不必要的麻烦，购买时最好测试一下速度看是否有猫腻，下面笔者也给出市面各种4G棒的传输速度，方便大家在购买时参考：4G高速格式化容量3839M，传输速度5M～5.5M/秒；4G低速格式化容量3882M，传输速度2.5M～3M/秒；4G中速格式化同样是3839M，但传输速度大约就只能达到3.5M～4.2M/秒。

NDS方面，神游iDSL小幅度降价，主机价格均在1030元。烧录卡里面目前DSTT依然比较紧缺，价格在240元，和烧录卡配套的TF卡：1G行货80元，2G行货140元。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（4G高速）	MSD（2G高速）
广东广州	江西恐龙	1384	1150	—	1050	—	230	90
广东深圳	久圣电玩	1460	—	1070	1150	—	220	90
北京	绿洲电玩	1420	1100	1050	1150	550	230	110
陕西西安	快乐多电玩	1450	—	1030	—	420	240	80
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1300	—	1130	—	240	100
福建厦门	快乐多电玩	1520	—	1100	—	480	240	—
山西太原	逸豪电玩	1450	1300	1150	1100	500	230	140
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1150	1050	1100	420	180	80



3月各掌机平台大作陆续到来，而在这些大作之中，又不乏一些联机游戏的精品，出门联机考验的是什么？当然是谁的主机更便携、更个性，电力更加持久了。在本辑“硬件短消息”中，笔者就为大家淘来了几款很不错的新周边，让喜欢联机的你在往返于联机聚会时拥有不输于任何人的华丽装备，同时也能够把掌机的视频信号转接到电视、显示器等“大屏幕”上与大家一同分享。

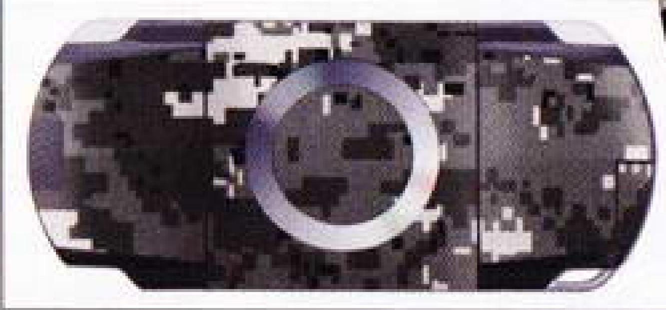
文 血红新月

是男人就爱的掌机军装——PSP/NDSL迷彩贴

品名：Camo Skin
种类：贴纸
出品：Wrapstar
对应机种：PSP-2000/NDS Lite
官方价格：4.99英镑
推荐度：★★★☆☆

著名的掌机美容厂商Wrapstar推出了对应PSP和NDSL的迷彩贴纸，作为一家专业的掌机“美容”厂商，Wrapstar的产品具有令人放心的品质，而作为男性掌机特色贴纸系列的一员，迷彩贴纸做工也是丝毫没有马虎，产品选用了聚乙烯材料作为主成份，这种材料具有阻热、耐磨、防滑、防指纹等诸多优秀特性。借由其背面的高级不干胶，这张“迷彩”可以非常牢固地贴在你的爱机上，整个粘贴过程不需要涂抹任何粘贴剂，徒手即可完成，让你的爱机从此远离划痕与指纹的困扰。你也可以很方便地把它揭下来，而不会在主机上留下任何残余胶体，揭下来的贴纸依然可以粘贴在另一台主机上反复使用。本次推出的迷彩贴纸共有两种颜色可选，分别是森林绿和电子灰，大家可以根据喜好自由选购。









弥补掌机的手感缺憾——PSP握柄

品名：PSP Charger Grip
种类：握柄
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
出品：Nyko
官方价格：29.99美元
推荐度：★★★★☆

把PSP上的大作《战神》通关后心里总觉得有点不爽，好像比玩PS2时少了些什么。直到看了这款周边才顿悟——原来是PSP手感的差别。记得当年世嘉MD被推为“格斗神机”的原因就是其手柄能为广大格斗爱好者带来最好的手感，手感对于玩家的重要性是毋庸置疑的，而掌机的手感不尽如人意这也是玩家们一直以来所抱怨的。为了让掌机的手感尽可能地提高，周边大厂Nyko为PSP设计了这款握柄。产品采用高强度的工程塑料制成，设计上遵循了人体工程学原理，握感舒适，尤其是操作PSP滑杆再也不会有疲惫的感觉。值得一提的是这款手柄内置了额外的电池单元，这样的设计不但解决了掌机在游戏时电力消耗过快的问题（官方宣称使用该握柄可以延长一倍半的游戏时间），也不会让



你产生手里的爱机“头重脚轻”的感觉。它采用卡扣式安装，安装过程中不需要对PSP进行任何的改动，而且特殊的构造使其即使附在PSP上也不影响UMD的使用。握柄具备标准充电接口，使用PSP的充电器即可直接充电。广大“手感追求者”实在是有理由入手一套。

红魔的诱惑—— PSP 专用电池

品名：Max Power Tool Battery
种类：电池
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
出品：Datel
官方价格：12.99 英镑
推荐度：★★★★☆

上文提到了联机的时候电力供应是个大问题，





而Sony又限制了PSP在进行联机游戏时不能直接对电池充电（这点在官方说明书中有明确说明），于是配备额外的电池就成了最简便合理的解决方案。但是联机聚会的地方会有很多玩家参与，而电池都一样的话万一被人借去也就无法分辨，所以选购一块“非常个性”的电池也不失为一个好办法。这款由Datel公司推出的Max Power Tool Battery将是不错的选择，电池通体呈橘红色，有针对新版、旧版PSP的1200mAh（PSP-2000）和1800mAh（PSP-1000）两个版本同时推出。作为Sony官方认证的产品，使用这款红魔电池你将得到超越原装PSP电池的体验，它甚至可以被用来制作潘多拉神器电池！作为一款锂聚合物电池，它拥有更高的化学稳定性和更多的充电周期，内置保护电路可以完全避免由于过充行为引起的电池性能下降，总的来说它可以比Sony原装电池更加耐用，更加安全，更加炫目，想想看你的伙伴在看到你拿出这么一个“酷东西”时的表情吧！

用显示器玩游戏——HD VGA RUSH

品名：HD VGA RUSH
种类：视频输出
对应机种 Wii/Xbox360/PS2/PS3/PSP-2000
出品：Leo Work Shop
官方价格：280 人民币
推荐度：★★★★☆

PSP-2000支持了视频信号输出到电视，但是现在的PSP玩家多是普通的在校学生，能拥有电视、且是一款支持480P分辨率的高端电视的几率真是小而又小，那么这些习惯在自己的寝室里打游戏的学生玩家要如何利用手头现有的装备来享受大屏幕上的PSP游戏画面呢？答案就是使用这款VGA设备，配合自己的显示器来玩PSP游戏！我们都知道电脑用的显示器虽然在尺寸上完败于现在的高清电视机，但是显示器天生的分辨率和价格优势使得它完全可以胜任PSP的需要，我们要做的只是把HD VGA RUSH作为信号转接设备把PSP的视频信号传给它。如果你想用显示器玩游戏但却还没有购入任何电视卡、电视盒类设备，也建议选择HD VGA RUSH，它具有以下几个特点：



1. 支持D端子输入。
2. 完美还原逐行色差信号，画面质量高清还原，画面颜色纯正且无任何偏色。
3. 同时配备了VGA输入和VGA输出，可通过切换键随时在电脑画面和游戏机画面之间转换，方便了需要边上网看攻略边打游戏的玩家。
4. 全面支持Wii、Xbox360、PS2、PS3、PSP的显示转接应用。







SP评测室

文 Raeca

品名：Life Style Protective Case – Urban Series：Pouch M
种类：保护包
出品：卡登仕（CAPDASE）
对应机种：PSP-2000
色彩：黑色、浅蓝、粉色、浅紫
建议零售价：68元
推荐度：★★★☆☆
优点：轻便、易用便于携带
缺点：材质较为柔软，抗冲击能力较弱

今天为大家带来的是一款来自香港周边厂商卡登仕所推出的PSP-2000保护包“都市系列 保护包M”。



▲纸盒包装，可透过“天窗”观察货品。

保护包M共有黑色、浅蓝、粉色与浅紫四种颜色。由于采用纸盒包装，并且有透明天窗可供观察货品，玩家们可以在挑选的时候非常方便地选购自己所喜欢的颜色，与心爱的主机进行搭配。而今天为大家进行评测的则是目前最受欢迎的黑色款式，用于搭配各色主机都有不错的效果。



▲银色的反光条十分耀眼。

保护包M外观呈规整的长方形，方便携带以及放置。保护包右下角的红黄两色卡登仕LOGO便是这款保护包“血统”的最好证明，而中间的银色反光条便是这款保护包的最大亮点。简单的装饰，让原本十分“朴实”的保护包顿时增添了几分时尚的感觉。

银色的反光条所在的位置便是保护包的开合之处，由于采用自粘带进行固定，无论是取出还是放入主机，玩家们都能够很方便地进行操作。并且自粘带黏着牢固，在携带过程中不会自动脱离，造成主机滑出。


▲可放置三枚记忆棒。

打开保护包M，你会发现自粘带的上方设计有三个用于放置记忆棒的小间隔，这对于国内不少拥有多条记忆棒的玩家来说，确实是一个十分实用的小设计。

保护包中间便是用于放置主机的位置。尽管在宣传上，将这款保护包列为专为PSP-2000而设计的款式，然而由于保护包采用柔软的尼龙材料制作，具有很好的延展性，即使是1000型主机同样也能轻松放入其中。同时，尼龙材质的自润滑特性，使得保护包的主机位十分光滑，不会造成因主机与内壁间的摩擦而导致的主机表面受损。


▲背部的小暗袋。

在保护包M的背部，暗藏了一个大约能容纳一枚电池大小的小暗袋，可供玩家在外出时放置一些小型周边，如电池与耳机等。除此之外，在保护包M的背部还设计有可以自穿挂绳的圆形钢圈，以及可以穿过皮带的小条，能够搭配以不同的服饰及包包一起使用，无论是系于腰间还是挂于背包上，都能轻易实现，十分方便外出携带。

总评：这款保护包轻便可靠，提供了舒适的携带体验，并且能从一定程度上保护主机。然而这款保护包的外观设计与细节做工却只能说是表现得中规中矩，并没有过多的亮点。适合较为务实的玩家使用。

品名：黑角彩柔皮包（BH–DSL09203）
种类：保护包
出品：黑角（BACKHORNS）
对应机种：NDSL/iDSL
色彩：黑色、浅蓝、粉色、浅紫
建议零售价：38元
推荐度：★★★★☆
优点：色彩众多，方便实用
缺点：防尘能力较弱

这款彩柔皮包乃是国内著名周边厂商黑角（BLACKHORNS）所推出的一款经典的保护皮包，推出以来受到了玩家们的不断好评，并且曾多次被使用于神游与招商银行联合推出的iDSL购机套餐当中。

彩柔皮包采用高档人造革为外层面料，色彩靓丽，共有黑色、白色、水蓝色以及粉红色可选。其手感优异，同时还具有极好的抗刮、抗冲击、抗油污能力，能有效的保护主机免受各种伤害。但由于皮包仅对主机上下表面进行保护，因而在较为恶劣的环境当中，粉尘以及油污依然会对主机造成侵蚀。

彩柔皮包的内部采用绒布内衬保护主机表面，同时还内置了能够固定主机的保护夹，避免主机松脱。并且只要通过磁性锁扣打开皮包，就能在不取出主机的情况下直接进行游戏操作，不仅安全而且方便。

彩柔皮包的包装内不仅附带一支同色触控笔，更是内置了专门用于放置触控笔的位置，为玩家带来更多便利。

总评：彩柔皮包是目前市面上最为实用的保护皮包之一，价格低廉，使用也十分方便，并且产品档次高，对于已经参加工作的玩家来说，无疑是一个不错的选择。



▲内置塑胶固定夹，避免主机松脱。



▲随包装附赠触控笔的笔头采用高级软性塑胶制作，顺滑不伤屏幕。

▲不用取下即可游戏，方便实用。



▲采用高档人造皮革面料制作的彩柔皮包。

▲黑角（BLACKHORNS）正品，做工优异，品质有保障。

玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.23

进入春季，一年一度的NeoFlash举办的NEO软件大赛又开始了，各软件高手早已开始为自己的参赛程序做准备，可以预见今后一段时间，NDS和PSP上又有好戏看了。下面一起看看最新的NDS软件新闻吧。

软件新闻

Flashcart OS 新版发布

NDS用操作系统Flashcart OS于3月6日发布V2.0版。新版改变了界面，使界面看起来更像R4烧录卡，更改了MoonShell的引导方式，清理了程序代码并修正了引导方面的错误。Flashcart OS目前的功能还很简单，我们可以启动MoonShell，并浏览烧录卡内存储的文件。使用时，要将主程序放入烧录卡根目录，同时建立名为fshl的目录，皮肤文件则要拷贝到这个目录中。作者提供了三个皮肤，我们可以根据需要进行选择。



Lameboy 新版推出

NDS用GB模拟器Lameboy于3月16日推出V0.10版。细心的读者可能会发现，Lameboy上个版本的推出日期是2007年7月份，版本号是V0.9。怎么这次版本号反而倒退到0.1了呢？不知道是否为作者的笔误。新版加入了对SGB游戏的支持，SGB游戏能够显示边框和色彩；加入了即时存档功能并修复了调色板错误。新版提升了游戏运行速度，不少游戏的速度能达到60FPS，不过还是有部分中文游戏运行速度比较慢。游戏中按R键会在下屏调出系统菜单，选择Save或者Load可以存储或者读取即时存档，按Y键能够扩大或者缩小游戏画面。



DS-DOS 推出

不知现在还有多少玩家会熟练使用DOS，想当初这可是计算机入门的必备技能。DS-DOS则是一款NDS上的DOS环境模拟软件。DS-DOS显然是为NEO软件大赛而来，短时间内，一口气推出了V0.20、V0.21、V0.41等数个版本。新版中可以按START键重新启动，修复了复制方面的错误，加入了在卡带和卡带之间拷贝文件的功能。DS-DOS还内置了文件管理器，我们可以对文件进行拷贝、删除、重命名等操作。DS-DOS支持DOS的常用命令，像cd、cls、time等等。不过，照目前的形势，如果想让DS-DOS像PSP上的DOS模拟器一样运行游戏，估计短时间内不可能实现。



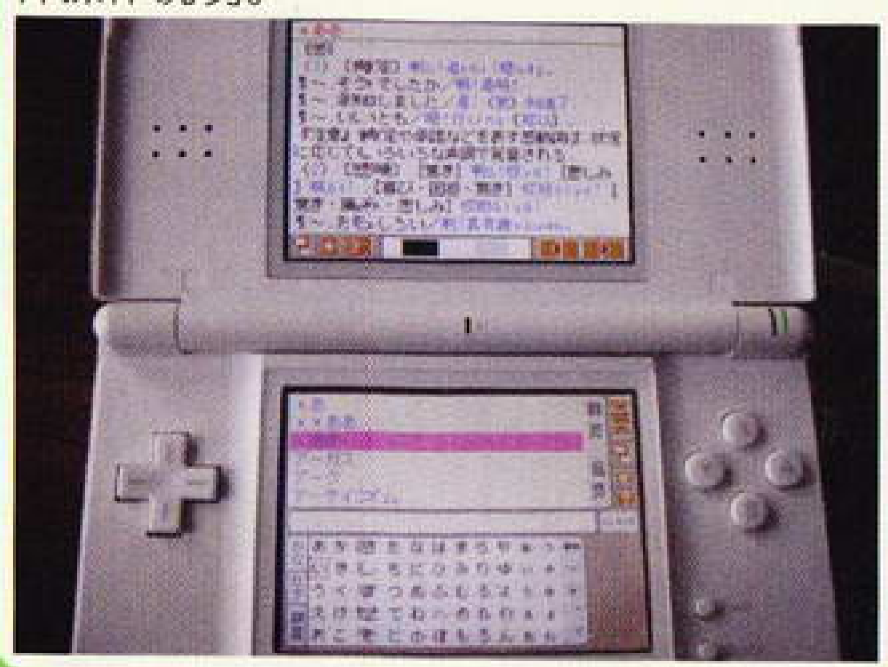
Bunjalloo 新版公开

NDS上的网页浏览器Bunjalloo于3月4日发布V0.5.4版。新版加入了进度条，可以看到网页的载入情况；在虚拟键盘中加入了"~"符号键位；加入了法语和德语菜单，用户可以选择不同的界面语言；升级了GIF、JPG图像库，能够更好地对图片容量进行缩减；为开始画面加入标题，并修复了空标题可能引起的程序崩溃。在实际使用中，我们按下START键后可以输入网址，按L或R返回或前进页面。



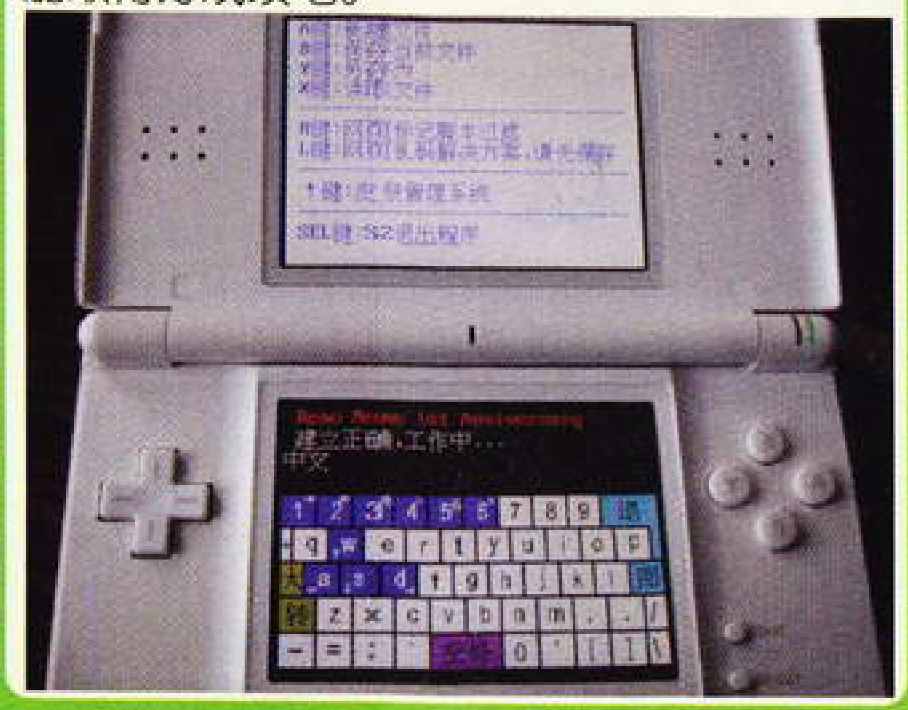
PPPDict 发布

想用NDS学习日文吗？那赶快试试PPP小组于3月14日发布的PPPDict吧。PPPDict是一款NDS专用的日文词典，可以由中文查询日文，也可以由日文查询中文，是学习日文的好帮手。使用时，上屏显示释义，下屏为虚拟键盘，按L键可以调换上、下屏画面。按START键可以关闭屏幕背光进入休眠状态，按SELECT键则可以进入软件操作说明。



Reno Studio 新版推出

原本计划在4月22日推出新版的国产NDS软件Reno Studio提前一个月于3月22日推出V1.2版。新版更新了输入法系统，支持自定义词组和短句；支持中文下输入英语，不需要切换输入法，只要输入完成按回车即可；改进了"随意改"系统，可以直接用触控笔点击屏幕定位光标位置，也可以自由选取文章的任意部分；图片绘制功能中则增加了浏览模式，支持细节修改和缩放，可以用十字键自由移动图片。Reno Studio还推出了英文版，并参加了NEO软件大赛，让我们祝愿它能取得好成绩吧。



软件学院

软件名称：Will英语阅读小助手DS
最新版本：V1.1
软件作者：WillReno
官方网站：http://renostudio.blogbus.com

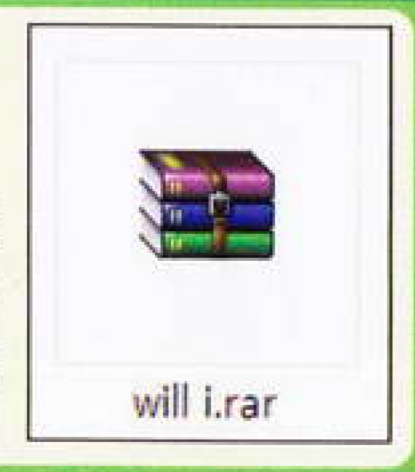
提升英语阅读能力 Will 英语阅读小助手 DS

英语考试中，阅读理解是十分重要的部分。在限定时间内，将大段大段的英文读懂可不是件容易的事情。平时多看一些英文短文无疑是提升英语阅读能力的好方法。但阅读中，遇到不会的单词怎么办呢？查字典？麻烦又影响了效率。而由WillReno开发的“Will英语阅读小助手DS”则可以彻底解决这个烦恼。“Will英语阅读小助手DS”可以在NDS上显示英文文档，更内置了英文词典，只要我们点击屏幕上的英文单词，立刻就能显示中文释义。让NDS成为提升我们英文阅读能力的好助手。下面一起看看软件的具体使用方法吧。

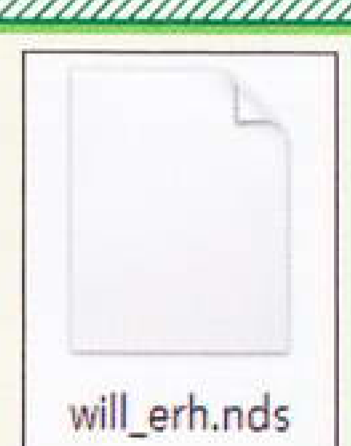
安装



从网上下载“Will英语阅读小助手DS”并在电脑端解压缩。



2 将will_erh.nds拷贝到烧录卡存储卡根目录中。



3 将will文件夹拷贝到烧录卡存储卡根目录中。



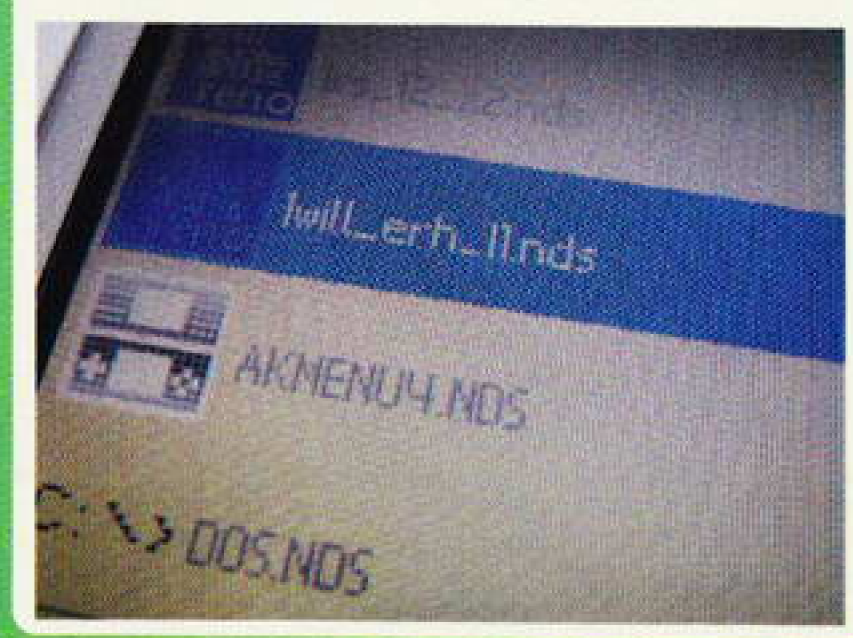
4



将要阅读的英文短文存储为TXT文本，并拷贝到烧录卡will下的record目录内。注意文件名不要超过12个字符，也不要采用中文文件名。

使用

1 打开NDS，找到“Will英语阅读小助手DS”程序并运行。

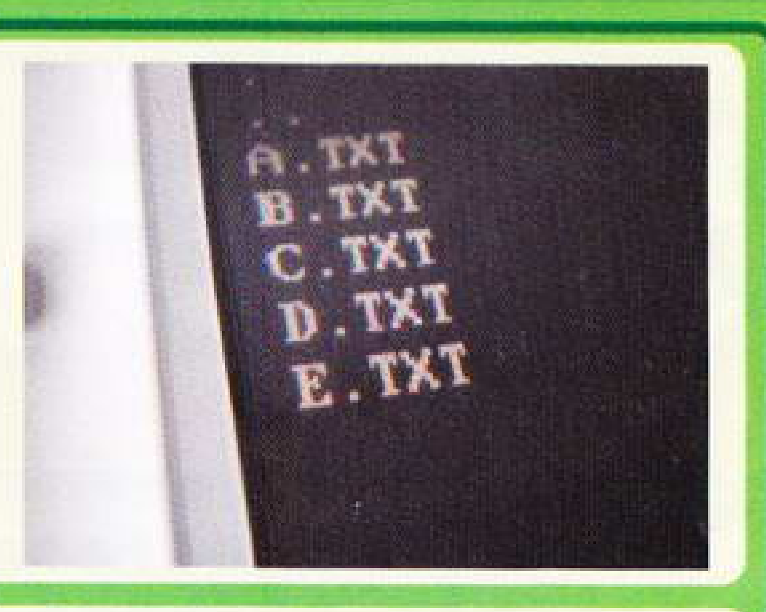


2 屏幕上会出现按START键继续的字样。



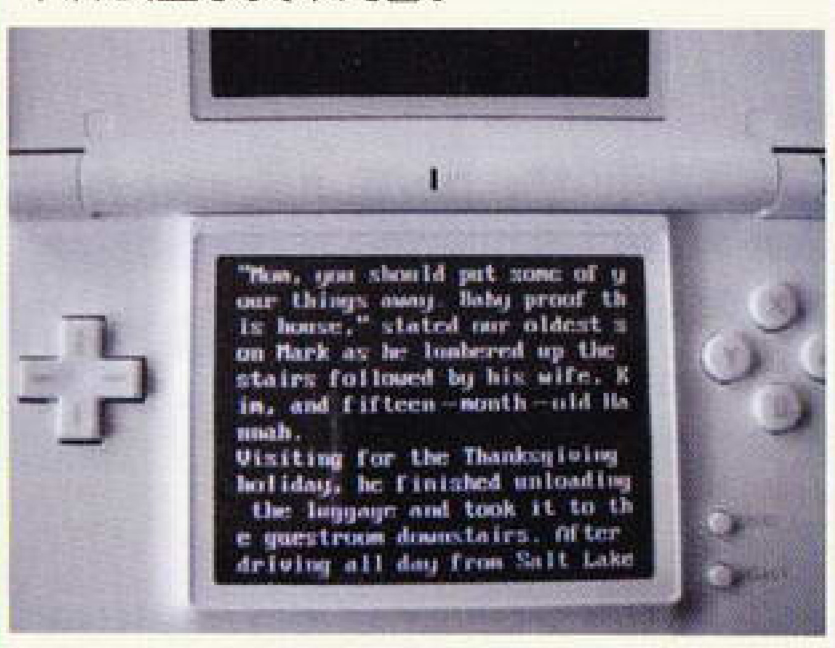


按START键后进入文件浏览界面，软件会显示record目录内的所有文本文件。



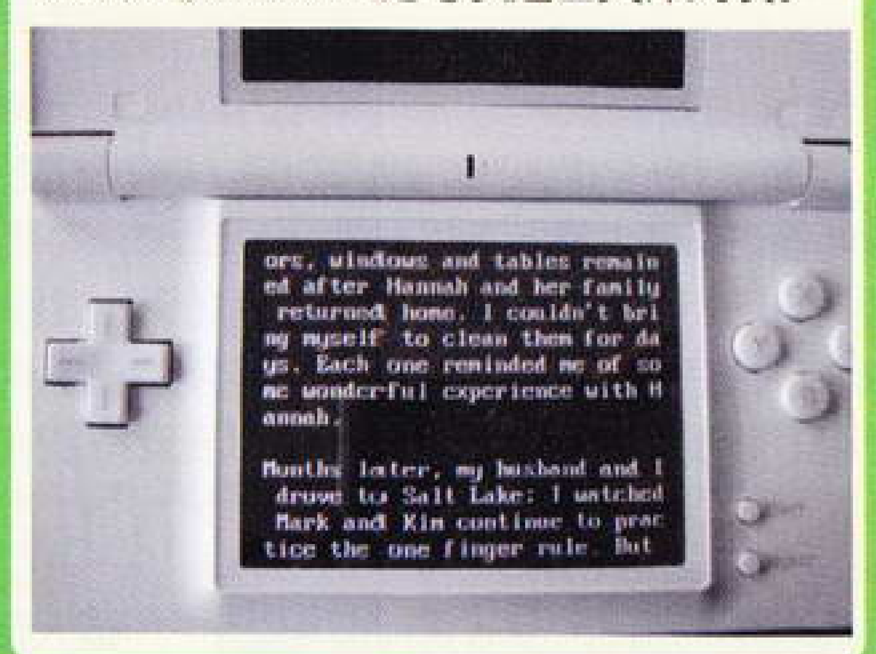


直接点击文件名选取文件，稍后NDS下屏会显示文本内容。



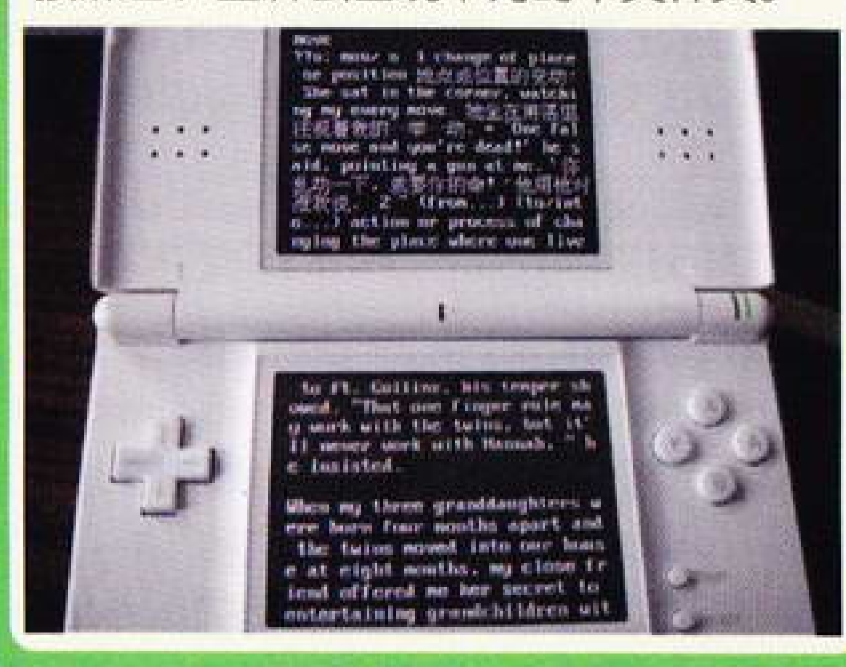


文件浏览中，按十字键的上、下进行翻页，按START键可以返回文件列表。



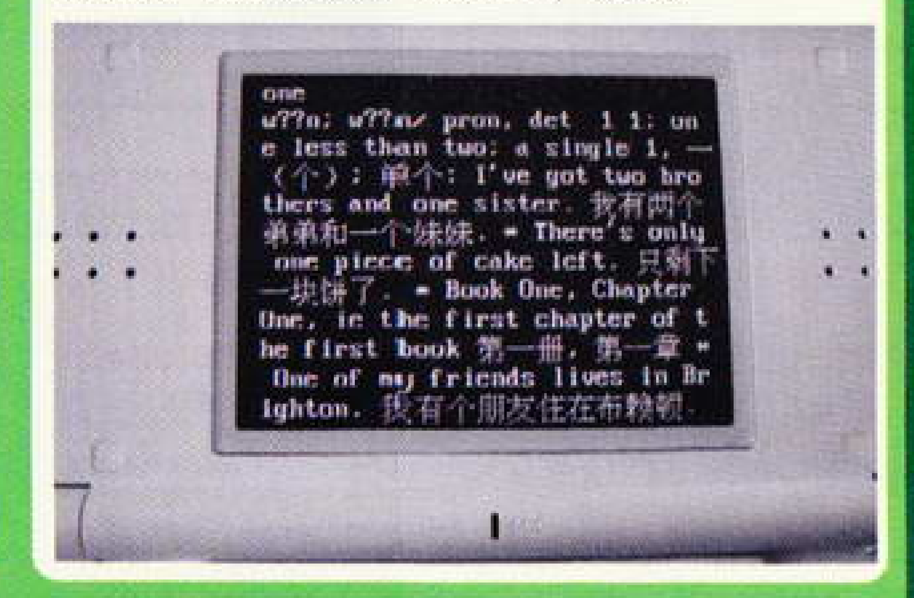


阅读过程中，遇到不会的单词，直接点击，上屏会出现单词的中文释义。





中文释义包含的内容很详细，还会显示例句，但目前没有音标，并且不会发音。可以按X、B键上下翻页。



实际使用过程中，"Will英语阅读小助手DS"的反应速度很快。点击单词后，上屏立刻就能显示释义，几乎没有延迟。据作者WillReno透露，Will以后将会形成系列软件。除了目前的阅读小助手，还可能会有背诵小助手、考试小助手等，目的是帮助大家学好英语。

近来感觉体力严重下降，经常觉得异常劳累。于是购买《Wii Fit》增强体力的念头再次袭来。上网一查，发现《Wii Fit》的价格竟依然坚挺在800元左右，加上邮费足够买半部Wii了。计算一下，暂时还是用《Wii Sports》锻炼身体吧。

烧录卡新闻站

VOL.29

文 小超 编 米格

天气转暖，似乎烧录卡的春季也来临了。在如今市场竞争如此激烈的情况下，竟然还有几家厂商推出了新产品。究竟是打价格战，还是打功能战或者服务战，相信每家厂商都有自己的小算盘。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧。



厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR、G6DSR新内核发布

Gbalpha于3月4日推出M3DSR、G6DSR烧录卡用V3.1 X内核。新内核更新了内置金手指文件cheat.db，并可以显示中文金手指项目；修正了日版《放课后少年》存档后无法返回游戏的问题；解决了欧版《海绵宝宝 亚特兰蒂斯》使用软复位后游戏部分地方无法通过的错误。新版自动中文名称显示对照表支持到NDS第2070号ROM。



M3DSR、G6DSR主题编辑器新版公开



国人开发的M3DSR、G6DSR主题编辑器于3月13日、16日发布V0.20、V0.22版。新版修正了ICO选择后图片显示错误的问题；增加了上屏和下屏高级编辑功能；加入了打开主题功能，假如主题中没有skin.ini文件，则无法选择，需要用户自行添加skin.ini到主题目录中；加入对多语言的支持，在Language菜单中可以进行选择；修正了部分动态显示不正确问题；增加了上屏图片自动转换成M3R/G6支持格式的功能；修正了保存为真彩色图片时无响应的问题。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard 2正式推出

AK小组推出的AceKard R.P.G凭借优异的性能得到了广大用户的关注，但动辄500元的售价让荷包并不鼓的国内玩家难以承受。这也让AceKard R.P.G在国内的占有率并不高。为了扩大市场，AK小组经过考察，决定推出廉价版的AceKard R.P.G，并定名为AceKard 2。在3月份，AceKard 2大规模量产，正式在国内推出。AceKard 2仍为SLOT-1端烧录卡，支持游戏中软复位、金手指等功能，支持对自制软件的自动DLDI补丁，是一款真正的三免烧录卡。

AceKard 2主要面向低端用户，功能上与AceKard R.P.G极为相似，但AceKard 2并没有内置闪存，由此大幅度降低了生产成本。AceKard 2支持TF卡扩展，并且兼容SDHC标准的TF卡。目前市面上的AceKard 2售价在180元左右，与其他品牌的SLOT-1烧录卡价格大致相当。相信AceKard 2会在市场上有所作为。



AceKard 2新内核推出



AK小组于3月18日、19日推出AceKard 2用V4.07、V4.07a2内核。新内核修正了存档时写入速度过慢的问题；修复了部分游戏软复位的兼容性；解决了日语中某些字符无法显示的错误。新内核还修正了部分游戏存档时音乐停顿以及部分游戏白屏的问题。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO新内核推出

SuperCard于3月18日推出SCDSO用V3.0 SP3内核。新内核在补丁模式下增加了DMA选项，小部分游戏需要开启DMA才能正常运行；修正了《无瑕传说》汉化版片头死机的错误；解决了《口袋妖怪 钻石·珍珠》与GBA版联动的问题；可以通过按住R 和B 键进入SLOT-2端的GBA模式；修复了美版《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》运行20分钟后重启的错误；修正了反复载入即时存档后游戏速度会变慢的问题。新内核的补丁库则更新到了NDS第2064号ROM。





N5

厂商网站：http://www.dsn5.com

N5正式推出



传闻中的R4兄弟烧录卡终于现身，与R4一样，采用“字母+数字”的命名方式，正式名称定为N5。N5的体积为NDS卡带大小，支持TF卡扩展。但N5并非真正支持CLEAN ROM，而是需要通过内核补丁的方式运行游戏，这样就不可避免地会造成某些游戏无法运行或者运行不正常的现象。N5的界面与R4相同，但内部的电路却并不一样，做工较R4要粗糙。N5的售价并没有优势，价格在170元左右，与其他产品并没有拉开距离。但某些商家以“R4的全面替代产品”进行宣传，也让部分原本打算购买R4的用户转而购买N5。

NeoFlash

厂商网站：http://www.neoflash.com

R6内核发布

NeoFlash于3月10日、18日发布R6金版、银版用V3.0.0301、V3.0.0315版内核。新内核支持了扩展震动，改进了TF卡的读取速度；支持更多的游戏；加入游戏的备份和恢复功能，并对代码进行了重写。

MK5烧录器发布

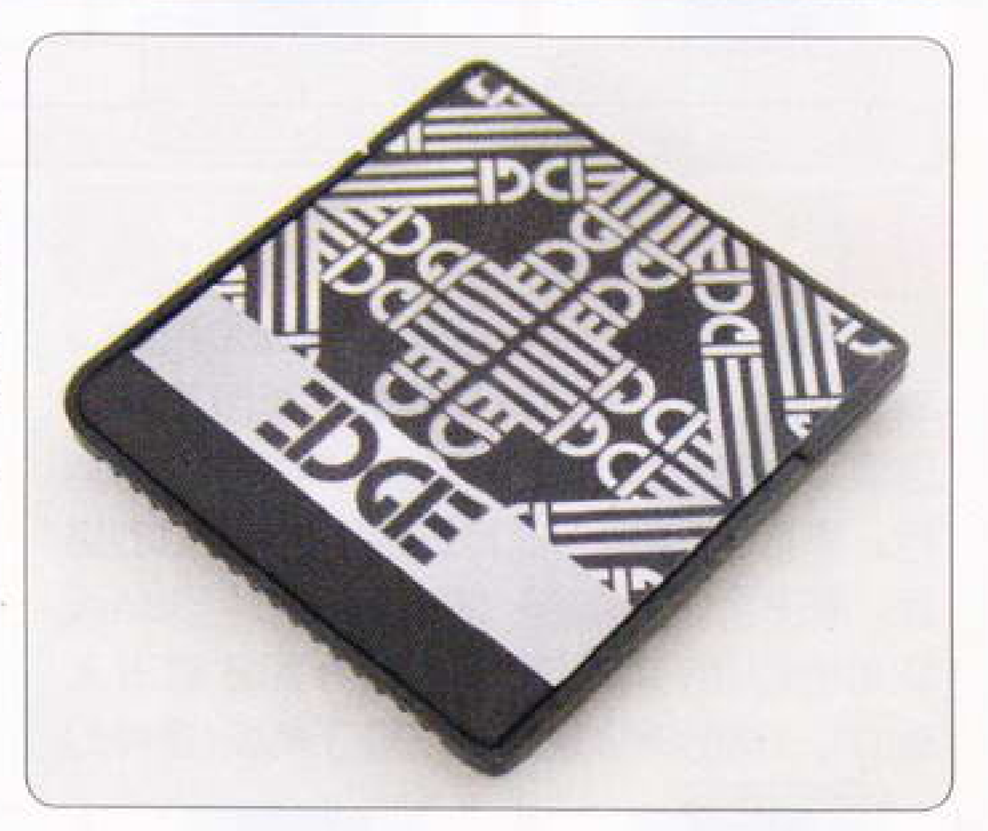
一直以来，向MK5中烧录游戏都需要配合SLOT-2槽的配件，非常麻烦。最近，NeoFlash推出了MK5用的烧录器，简化了游戏烧录过程。烧录器采用USB接口，我们只要将MK5插入，再连接到电脑，电脑就能将MK5识别为U盘，然后直接拷贝游戏就可以了。该烧录器不需要安装驱动，而且支持USB 2.0，传输速度很快。另外，该烧录器除了适合MK5以外，还可以配合DS Fire Card等其他内置闪存的烧录卡使用。



烧录卡新起之秀——EDGE全面评测

文 寰仔 编 米格

早在几个月前，笔者就听闻了有关EDGE烧录卡的一些传言，而真正引起笔者兴趣，还是在看了它的包装照片之后。EDGE在英文中有着刀锋、利刃的含义，而EDGE的三角形包装正给人一种尖利锋芒的感觉。现在，笔者有幸拿到这块风格前卫的烧录卡进行评测，下面就请跟随笔者一起来看看这块烧录卡的"刀刃"是否"锋利"吧。



烧录卡名称： EDGE
官方网站： http://www.edge-ds.cn/
内核最新版本： 1.32

硬件篇

如果说将一大堆烧录卡摆放在柜台里，让一个没有任何烧录卡常识的小白玩家来挑选，恐怕它第一个会询问的就是EDGE了吧！EDGE的设计师们在烧录卡外观造型上确实下了一番工夫，三角形外观就足以让人眼前一亮，再加上抽象前卫的品牌LOGO、以黑色为底的纸壳、旋转式外壳开合设计，另类的包装就足以吸引众多玩家的眼球，第一时间攫住消费者的心。



▲EDGE三角形包装非常另类，前卫的LOGO造型也很引人注目。

将EDGE包装拿到手中，取掉上面固定外壳开合的弹力筋，并将顶盖向两侧旋转，就会露出EDGE烧录卡的真身了。包装内纸壳卡位中内含EDGE主卡一块、microSD（下文简称TF）读卡器一个。目前EDGE的包装内并不含驱动光盘，而且经笔者测量，这样的包装也确实无法容纳下一张miniCD驱动盘，因此今后应该也不可能在包装中加入驱动程序，玩家必须在其网上下载驱动程序了。好在包装的背面写有官网地址，而且内核体积不大，下载非常流畅，并不会造成使用上的麻烦。



▲旋开包装盖之后，就能看到主卡与读卡器了。

取出EDGE主卡，发现它的做工还是相当不错的。黑色卡壳采用细磨砂塑料材质，上面贴着线条感、前卫感十足的LOGO图案，看上去还略有几分另类的神秘感。EDGE背面设计也与其他烧录卡略有不同，右侧有三个弧形开口，让人从背面也能一眼认出它来。背面的右上角是卡带的TF插槽，吸取前人的经验，EDGE采用了直接拔插的设计，避免弹出卡座频繁发生故障的问题，而



▲插入TF卡后能发现有约1mm的凸起，不过倒是不影响使用。）

卡槽的开口比其他烧录卡略大。卡槽下方还印着TF卡插入方向的图示，按照图示将TF卡正面朝上就能插入EDGE中。EDGE的TF卡槽略有些紧，拔出TF卡时需要用指甲抠住TF卡尾部的凸起部分，用力一定要适中，过猛的话可能会将TF卡弹飞出去，不过用久了应该会好许多。EDGE卡槽最大的问题就在于TF卡插到底依旧会有1mm的凸起，这样的凸起时间久了可能会造成TF卡顶部的磨损，希望厂商能够在今后的成品中再做改进。

EDGE同样附赠TF读卡器，为玩家们省去了买卡还需另外配读卡器的麻烦，读卡器支持USB 2.0，速度还是不错的，小巧的体积带在身上也非常方便。读卡器还配备USB端口的塑料插头盖，不使用的时候套上能够防止接头氧化造成传输速度减慢的现象。



▲TF读卡器也采用了半透明塑料黑色外壳。

细细用手摸EDGE卡片贴纸中央部位，就能发现它也采用了“天窗”式设计，将主控芯片裸露在外，并没有外壳包裹。这样的设计在其他烧录卡中也是很常见的，因此卡片的厚度问题也得到了很好的解决，插入NDSL卡槽完全不费力气。EDGE的电路设计得非常成熟，表面没有一个焊点，光滑工整的电路板让人对其质量和技术更加放心。整体上说，EDGE在外形上新颖独特，而硬件做工上也不输其他成熟的一线烧录卡产品，下面还是让我们看看EDGE的内核技术表现是否也同样锋芒毕露吧。


▲包装内无法置入一张miniCD驱动盘，因此内核必须在网上下载。





◀▲EDGE的电路设计非常经典，没有一个焊点，做工出色。

内核篇

由于EDGE同样是一款标准的三免烧录卡，因此卡带并不需要额外使用任何ROM转换软件之类的工具，直接将内核、游戏ROM拷贝到TF卡上就能运行了。而且EDGE支持金手指、支持软复位、支持DLDI补丁等各种主流技术，并借鉴R4的成功经验，纯傻瓜级的操作就能轻松玩转游戏烧录，使用起来的确非常方便。由于EDGE诞生在SDHC技术大容量TF卡之后，因此自然也支持高达8GB的超大容量TF卡，一次就能拷贝百余个NDS ROM，带给玩家更丰富的游戏体验。支持大容量SDHC技术的TF卡还有一个好处，就是为MoonShell播放影片、音乐留足了空间，一次拷贝几部日剧都不成问题。下面就让我们看看EDGE内核的详细使用方法吧。

安装

EDGE的内核安装和R4相仿，都是采用了纯TF卡载入内核，而无须更新硬件闪存芯片中的内容，使用简单方便，而EDGE内核的各项功能也和它的内核安装一样，都是全傻瓜级操作，没有任何复杂的操作、设定和组合键，看了下文的使用介绍你就会了解。由于EDGE烧录卡并不附赠内核安装光盘，首先我们就需要去官方网站下载最新的内核。如果你还想使用EDGE观看DPG格式的影片或是看电子书、听MP3，那么还需要在官方网站下载最新的EDGE专用MoonShell软件。网站还提供了EDGE使用方法的电子说明书，可以一同下载下来。将TF卡通过读卡器插入电脑后，解压下载的EDGE-OS-1.32.zip压缩包，把获得的EDGE.DAT与EDGE文件夹复制到TF卡根目录下即可完成内核安装过程。官方网站提供的MoonShell为最新的1.71R2 EDGE专用版，解压moonshell-edge-1.71-

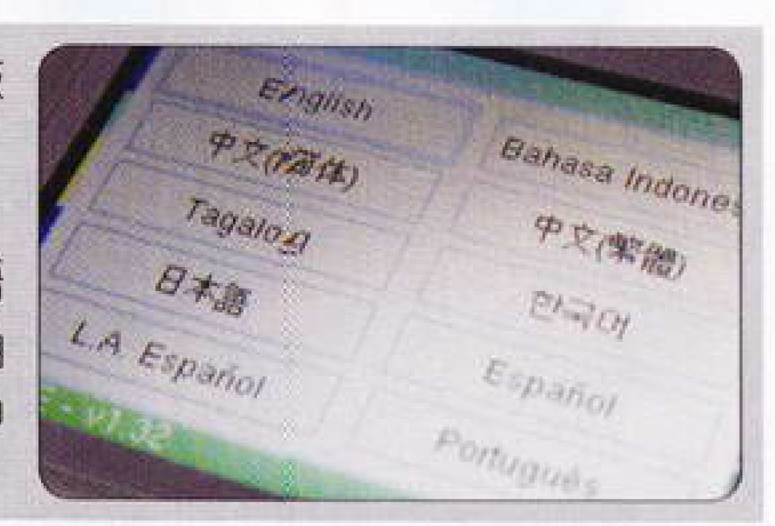
release2.rar后，将获得的moonshl文件夹一同复制到TF卡根目录下即可，这样我们在内核中直接选择“媒体”就能进入刚刚安装的MoonShell中。接下来我们需要做的就是拷贝ROM文件或一些自制软件了，NDS ROM可以放置在烧录卡的任意目录下，而自制软件则需要根据各软件的说明来放置在TF卡指定目录中。完成所有拷贝工作后，我们就可以将TF卡插回NDS主机，进入EDGE的主界面了。

▶直接将解压后获得的内核文件与MoonShell目录放置到TF卡根目录下即可。



使用

1 打开NDS主机后稍等片刻，首次启动烧录卡内核会首先进入语言选择界面，由于照顾到国外市场，EDGE的内核中整合了多种语言，除了常见的中文、英文、日语外，还有韩语、印尼语、菲律宾语等小语种。按十字键移动光标，选择简体中文后，按A键确定，就会开启主界面了。当然，语言在之后的设定中也是可以修改的，选错的玩家也不必紧张。

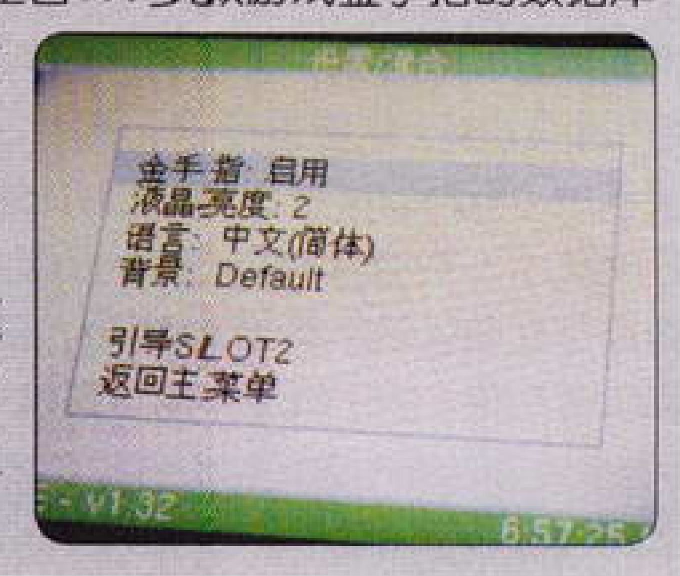


2

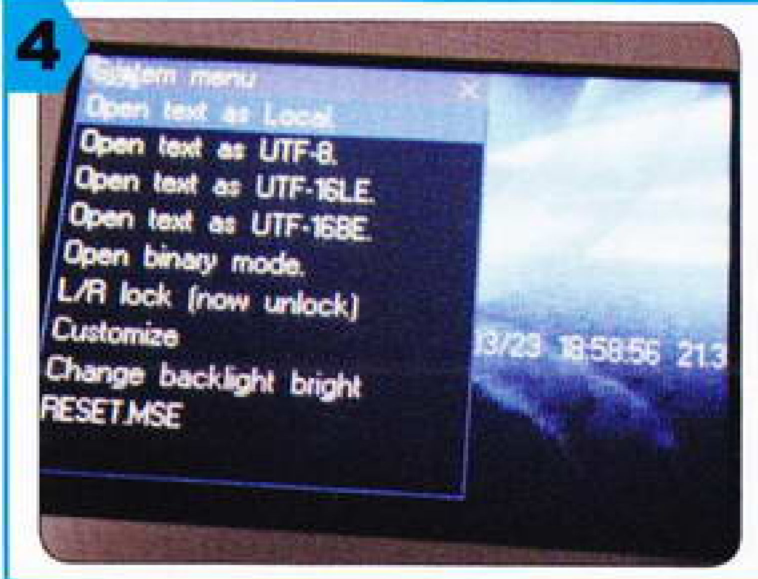


EDGE内核的主界面非常简单，上屏显示着大大的厂商LOGO，下屏的三个图标分别是“游戏/自制软件”、“媒体”和“设置/混合”。我们可以通过十字键配合A键进行选择，也可以直接点击屏幕进入相应的项目，看起来和R4界面布局非常相似。

3 首先我们进入“设置/混合”一项进行一些简单的设定。在这里最有用的就是第一项“金手指”了。内核默认金手指功能是禁用的，点击这一项或是按A键将其设置为开启，我们才能在游戏中享受金手指功能。官方已经为我们提供了整合300多款游戏金手指的数据库引擎，虽然目前我们还无法自己添加金手指代码，但随着厂商每次发布新内核，新游戏的金手指也会被整合其中。设定中还有NDSL亮度设定（如果是NDS主机这一项则为灰色）、系统语言以及内核主题设定项。值得一提的是，EDGE也支持多主题切换，而且不久后，官方还会发布主题制作程序，以便玩家打造属于自己的个性烧录卡界面。除了这些设定外，选择下方的“引导SLOT2”一项，我们还能让EDGE充当PASSME的功能，进入SLOT2烧录卡。

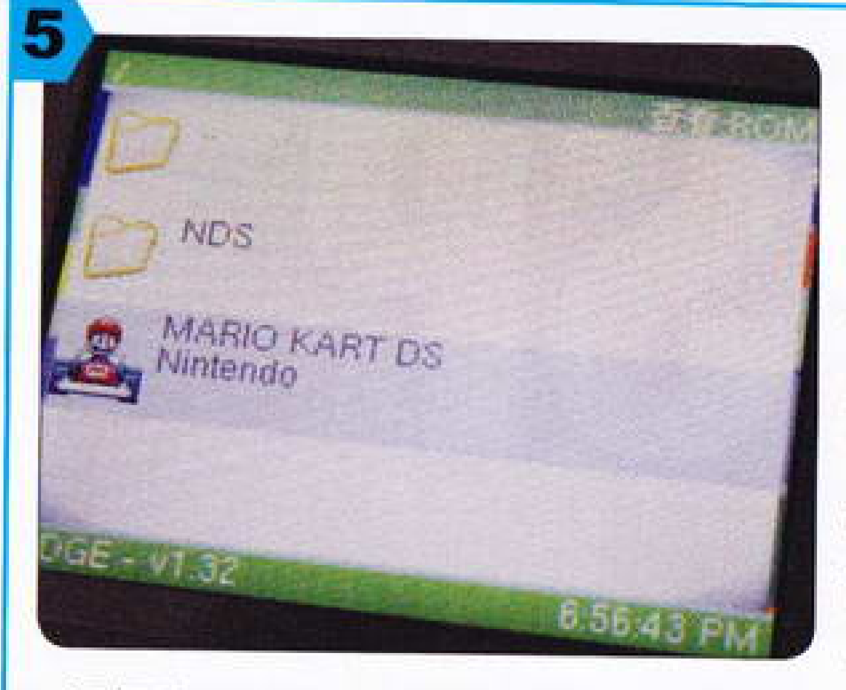


4



完成设定后，按B键即可快速返回内核主菜单，如果你在安装内核时也拷贝了MoonShell，那么选择“媒体”一项，就会自动进入EDGE专用的MoonShell中。MoonShell之前已经做过详细的功能介绍，播放DPG视频、MP3音乐、浏览电子书这里就不再赘述。而EDGE版MoonShell点击下屏左上方的按钮，会弹出“System menu”（系统菜单），在这里选择最后一项“RESET.MSE”就能直接返回烧录卡主菜单了。

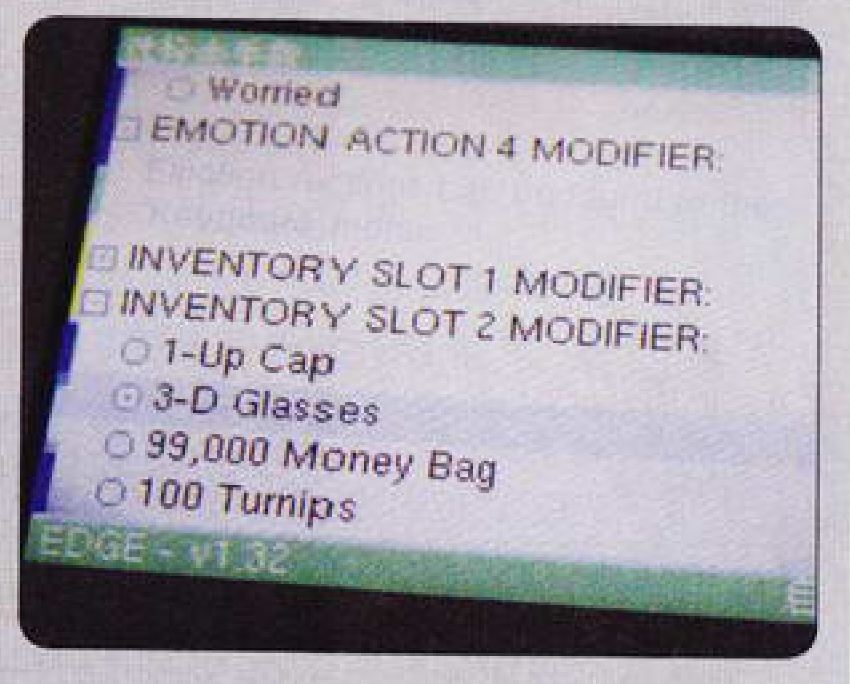
5



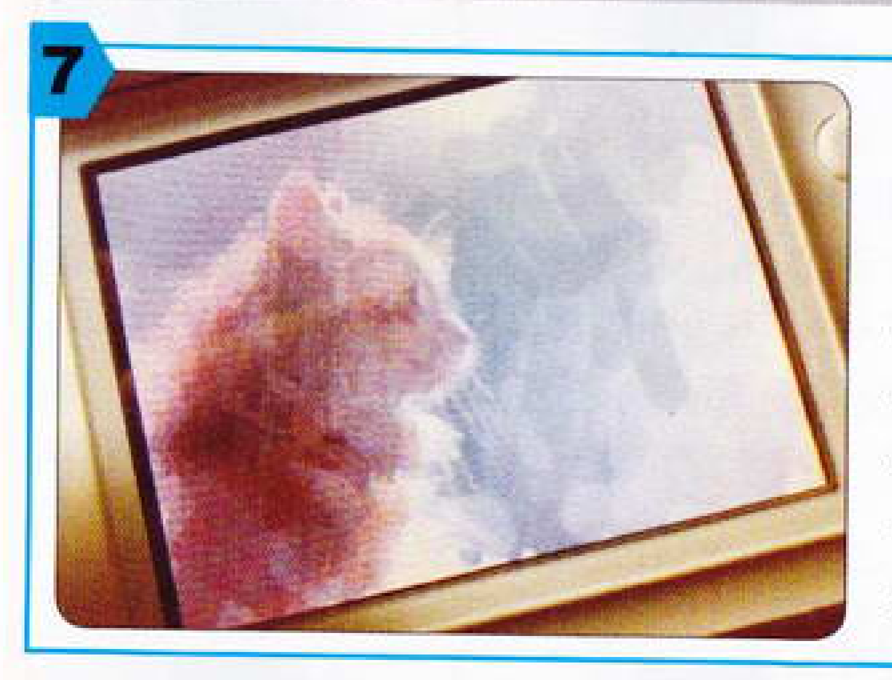
最后让我们来看看“游戏/自制软件”一项。进入后就是文件浏览菜单了。文件浏览菜单中默认以ROM形式显示文件列表，ROM模式下会显示ROM图表以及标准英文名称和游戏厂商，按下X键可以切换显示模式为文件模式，这时ROM的名称就变成了文件名，而非游戏标准名称，再次按下X键还可以切换到列表模式，列表模式取消了ROM图标显示，但可以同屏显示更多的文件。当前列表状态在下屏右上方有显示，直接点击这里也可以进行显示模式的切换。按十字键选中想要运行的ROM后按A键就可以开启游戏了，按B键可以返回上一级目录，按L、R键可以上下翻页，我们也可以通过点击屏幕相应位置来启动游戏、切换目录显示。

6

EDGE采用了全傻瓜的操作，点击ROM后就会自动进入，无需任何设置，内核就会对游戏打入存档补丁、软复位补丁，如果烧录卡内核数据库中有与当前启动ROM匹配的金手指，则会弹出一个金手指激活选项，选“是”之后就会进入金手指列表。我们通过十字键选择想要激活的项目后按A键就能将其开启，然后便可在游戏中享受了。如果想要清除刚才选择的金手指项目，则直接按下X键即可重新进行设定。设定完成后按下START键进入游戏即可享受金手指带来的乐趣了。在游戏中同时按下L+R+A+B+X+Y几个按键就能直接返回烧录卡内核界面了。



7



EDGE内核还具备自动DLDI补丁功能，对于自制软件的兼容性也很让人满意，这里要提醒大家的是，如果是启动EZ3合1的GBA游戏管理软件之类需要配合SLOT－2接口卡带运行的自制软件，则需要取消自动DLDI功能，方法是在启动软件时按住SELECT键，就能关闭DLDI补丁，这样一些需要配合SLOT－2端卡带的自制软件运行起来就没有问题了。

总评

经测试，EDGE对TF卡兼容性非常好，Kingston、Kingmax、Sandisk等主流品牌的TF卡在使用过程中都没有出现任何问题，而且支持大容量SDHC标准的TF卡。而软件内核部分对ROM的兼容性非常好，软复位功能、金手指功能也非常稳定，全傻瓜的操作使用起来非常方便，自制软件兼容性也表现不凡。当然，EDGE也存在一些不足之处，比如中文内核字体比较难看，有缺点的现象，而且ROM名称只能显示英文，金手指菜单也同样是全英文，而且金手指还不能自己添加，不过作为新生派烧录卡，EDGE的功能全面向R4看齐，在一开始就有着高起点，相信经过厂商不断完善内核和辅助软件后，EDGE将会更加的锋利！



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格

VOL.23



最近以20元每部的价格一口气购入5部UMD Video影碟。收到碟片后，才发现很超值，都是全新未开封的包装。虽然PSP已经买了快3年的时间，但看UMD Video影片还是第一次，心情激动异常。其实索尼发售UMD Video影片的初衷是好的，可惜具体操作中出现了问题。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

新NGP模拟器推出



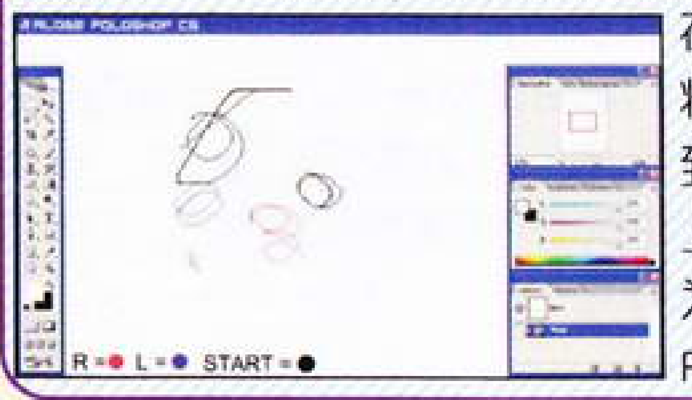
顶着格斗专用掌机的光环，NGP有着大量的粉丝。遗憾的是，PSP上的两款NGP模拟器NGPSP和NeoPopPSP在速度上不尽如人意。在3月6日，一款名为RacePSP模拟器的推出，则带给了我们惊喜。RacePSP基于Multiple Handheld Emulator模拟器代码开发，能够在PSP上运行黑白NGP以及彩色NGPC游戏。

虽然还是初版，但RacePSP的运行效果已经不俗，不少游戏都能够近乎全速运行，画面贴图基本没有错误，可以发声。使用时，首先进入文件浏览器，按○键可以进入系统菜单，对时钟频率、是否显示帧率等进行设置。找到ROM后，按×键游戏开始运行。游戏运行过程中同时按L、R键则可以回到文件浏览器。

自制软件

Alobe Poloshop CS发布

Adobe公司开发的PhotoShop可谓大名鼎鼎，是目前最常用的图像处理软件之一。现在有网友将其克隆到了PSP上，名称则为Alobe PoloShop CS，和原名称只有几个字母之差。Alobe PoloShop CS最新版是3月11日推出的V1.0版，基于LuaPlayer HM3平台开发，可以使用三种颜色绘图。



在PSP上运行Alobe PoloShop CS，看到界面可能很多朋友会一阵激动，这和PhotoShop简直一模一样，莫非软件功能也很强大？稍后，可能就会失望一把，我们看到的界面其实只是PhotoShop的截图而已，

Alobe PoloShop CS目前只有简单的绘图功能，至于橡皮、笔刷、颜料桶等工具统统没有。使用时，我们用滑杆移动光标，按×键绘图，按L、R、START键可以分别选择蓝、红、黑三种颜色。期待软件新版本加入更多功能吧。

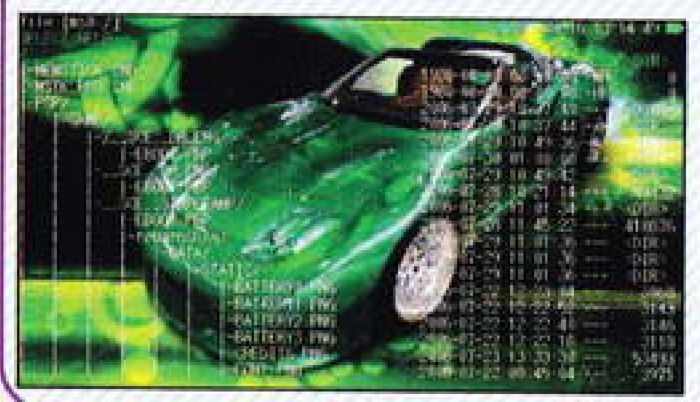
LightMP3新版推出

PSP用MP3播放器LightMP3于3月上旬推出V2.0.0 Alpha 4版。新版中提升了播放列表中的歌曲数量，最多可以添加3000首歌曲；加入了对线控的支持，可以显示MP3内置ID3v2信息中的PNG图片；加入随机播放、重复播放模式；改进了MP3文件的打开速度。

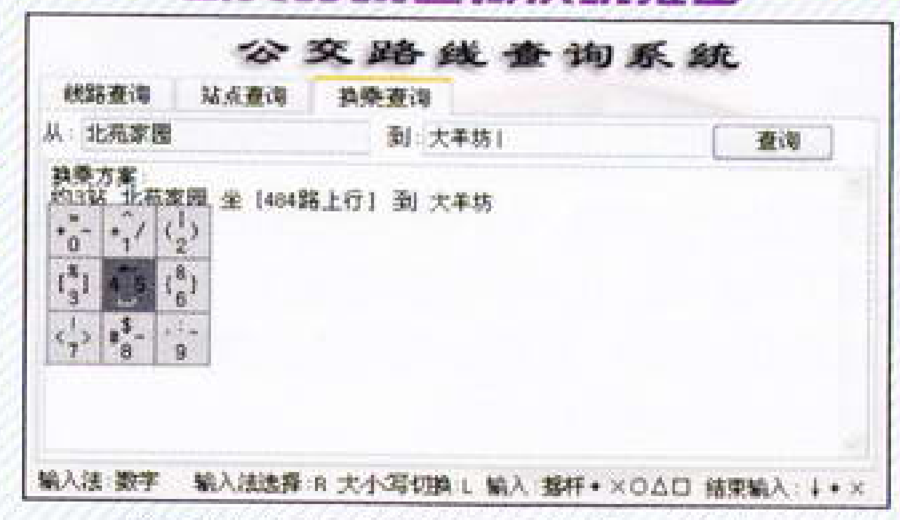


PSP Filer新版发布

PSP上的文件管理软件PSP Filer于3月18日发布V4.9版。新版加入对保加利亚语的支持；加入更改文件名长度的选项；去掉了用滑杆的左、右选择下级目录的功能；因为无法对超过22MB的RAR文件解压缩，所以更改了解压时的内存占用方式；解决了无法播放低采用率WAV音频的错误。



公交路线查询系统推出



城市的公交线路越来越多，即使对城市交通再熟，也可能会有迷糊的时候。如何才能乘坐最合适的线路到达目的地呢？公交路线查询系统来帮助你。目前软件内置了北京市的公交路线数据，提供线路查询、站点查询以及换乘查询三大功能。使用时，我们按L或R键切换不同功能，按○键输入文字。软件已经内置了拼音输入法，可以输入汉字。输入完毕后同时按↑和×键退出输入界面，将光标移动到查询按钮上可以进行查询。软件已经相当完善，希望在未来加入更多城市的公交数据哦。

同人游戏

《TetriAbetes》新版发布

PSP上的俄罗斯方块游戏《TetriAbetes》于3月9日发布V1.40、V1.41两个新版。新版加入对MP3音乐的支持，我们可以放入自己喜欢的MP3文件，一边游戏一边聆听；加入了开始画面；为方块堆砌加入特殊效果。游戏的设计比较人性化，可以同时显示3个即将降落的方块，在画面的底部还会显示方块降落后的效果。我们用PSP的方向键控制方块移动，按×键变换方块方向。



《Super Mario Toy》新版公开

PSP上以马里奥为主角的RPG游戏《Super Mario Toy》于3月中旬发布V0.7版。新版在地图读取间歇加入了迷你游戏，通过迷你游戏赚取的钱币可以在游戏中使用；重新检查了角色台词的语法和拼写，让语句更规范；修复了菜单中的众多错误。与其他自制游戏不同，《Super Mario Toy》采用了类似商业游戏的ISO打包的形式，而不是常见的EBoot文件，我们将ISO放入记忆棒的ISO目录下即可运行。游戏的画面十分精致，仿照了《塞尔达传说》的场景布置，我们还可以看到林克的身影。不过目前游戏运行还不太稳定，进入房屋偶尔会出现死机现象。



软件学院

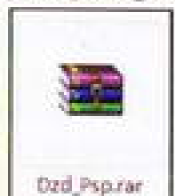
学好英语 碟中谍英语通使用教程

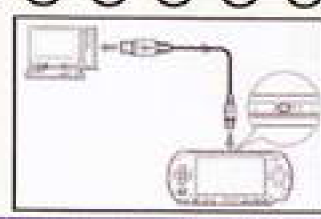
软件名称：碟中谍英语通
最新版本：V1.0
适用机种：PSP—1000 PSP—2000
相关网站：http://www.englishto.com

学好英语是每个学生的梦想，但真正学好英语谈何容易。但如果有一款软件，能够提供单词查询、听力训练、语法练习、模拟考试等一系列功能的话，相信学好英语不再是难事。使用智能手机的朋友可能听说过碟中谍英语通这款软件。作为目前国内市场最好的英语学习软件，英语通不仅功能多，课件更是十分齐全，从《新概念英语》到《李阳疯狂英语》，无所不有。现在，碟中谍英语通推出了PSP版，让PSP用户也能有一个随身的英语老师了。相比智能手机版本，PSP版功能上丝毫没有缩水，还充分利用了大屏幕的优势，阅读更为便捷。下面就让我们一起看看碟中谍英语通的具体使用方法吧。

安装指南

1 下载软件压缩包，在电脑端将其解压缩。





2 将PSP通过USB连线与电脑相连。

3 将名为PspDzd的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。



4 将englishto文件夹拷贝到记忆棒根目录下。

5 englishto文件夹内存储了演示性课件，我们也可以从英语通官方网站下载其他课件使用，课件都要放到englishto目录中。



快速上手

1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



2 找到碟中谍英语通，按确定键开始运行。

碟中碟 DIGIDEA

3 首先进入英语通主界面。英语通拥有六大功能，分别是听说王、词霸、考试王、句霸、单词王、阅读王。每个功能都以图标的方式在主界面上显示。我们用PSP的方向键移动光标，在图标上按○键进入相应功能。



PSP按键	功能
○	确定
×	取消
△	调出功能菜单
□	屏幕取词
L、R	移动选项

4

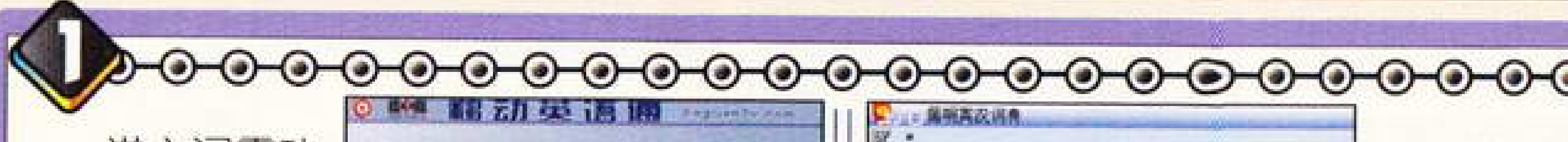


在主界面中按△键，调出设置菜单。

5



选择词霸设置，进入词典词库选择界面。由于词典与其他功能是相互关联的，所以建议多下载几部词典。选择默认词典文件后按○键确认。



使用指南

词霸

1

进入词霸功能，这里可以查询单词释义。



2

按R键调出虚拟键盘，输入单词。

3

在单词上按○键可以查看详细释义。根据词库的不同，释义的详尽也有所不同。除了我们刚才选择默认词典中的释义，还会依次显示记忆棒中已存的其他词典中的释义。

4

如果拷贝词库的同时还拷贝了发音文件，界面右上方会有发音图标，此时可以按△键调出菜单选择发声选项，让单词发音。

听说王

1

进入听说王功能，这里会显示英文、中文，并会同步播放声音，也可以对段落进行复读，训练你的听说能力。注意拷贝课件时，要连相关的MP3文件一起拷贝哦，否则阅读时无法发出声音。



2

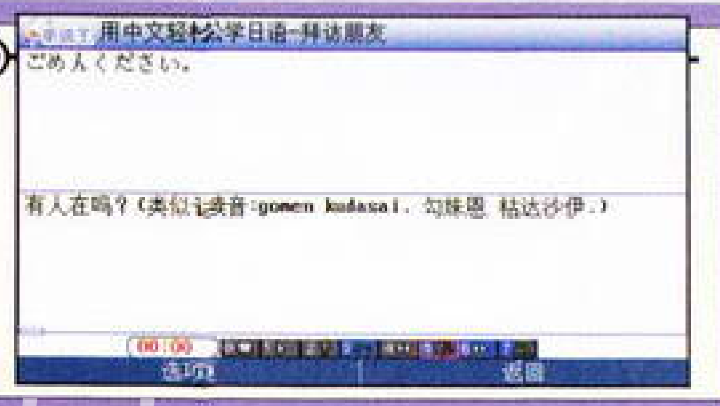
首先选择对应的课件，按○键确定。注意，不同类别的课件前面的图标不同。

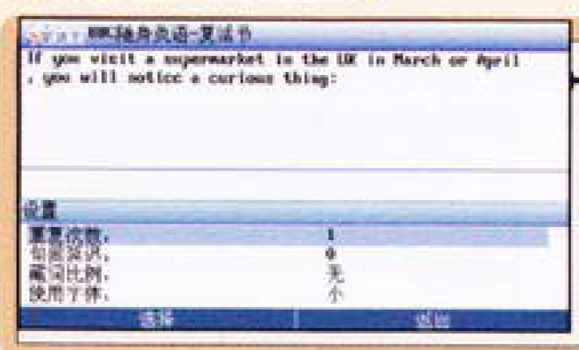
3

听说王的界面分为两部分，上部分显示英文，下部分显示中文。

4

界面是控制按钮，我们可以按L、R键移动光标，控制声音暂停、播放或者是重复播放等。





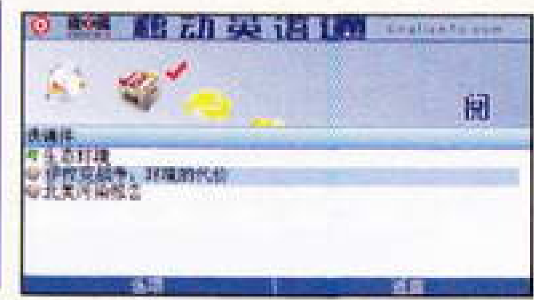


按△调出设置菜单，可以对字体大小、重复次数等进行调节。

阅读王

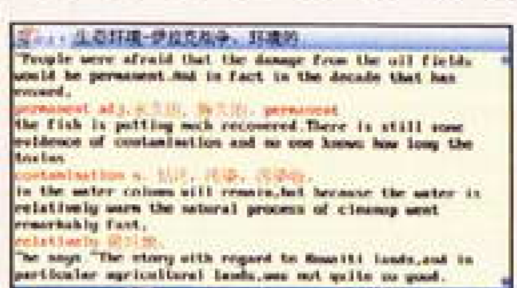
1 进入阅读王功能，这里会提供大段的英文文章，并提供中文翻译，训练你的阅读能力。



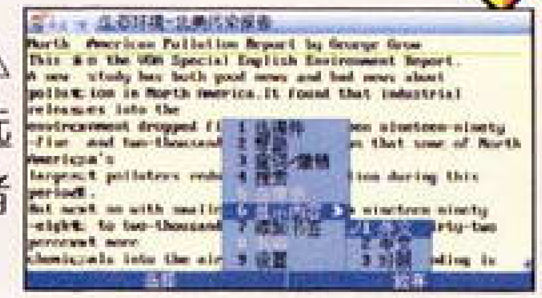


2 首先选择对应的课件，按○键确定。

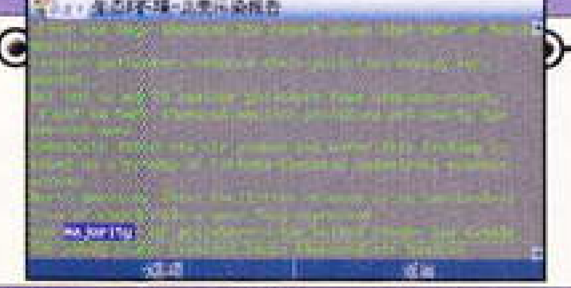
3 默认设置下，每一句英文下都有中文翻译。



4 我们可以按△键调出设置菜单，选择只显示英文或者中文。



5 如果遇到不会的单词，可以按□键进入屏幕取词状态。



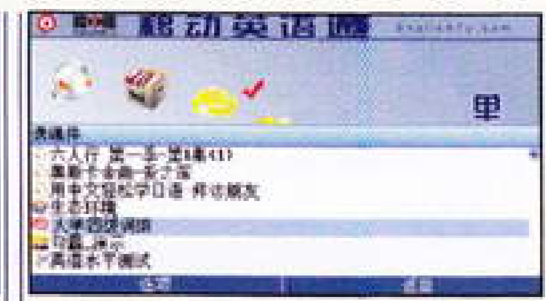
6 此时会显示蓝色光标，用PSP方向键移动光标，在选定单词上按○键可以进入词霸功能，查询单词的释义。

7 按△键调出设置菜单，选择设置选项，可以对行间距、阅读线颜色、字体颜色等进行设置。

单词王

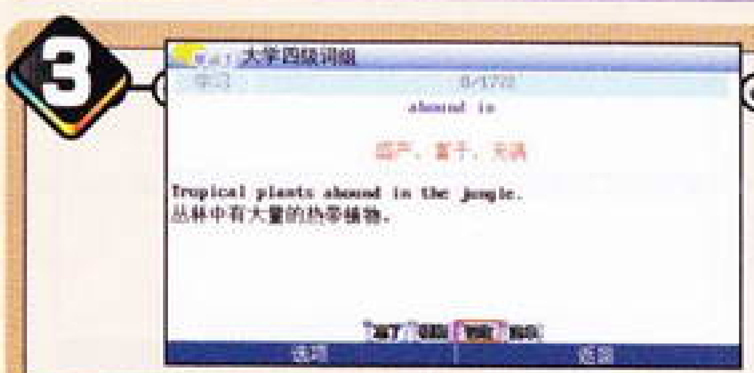


1 进入单词王功能，这里可以对英语词组进行记忆，并有艾宾浩斯记忆曲线功能，帮助你将单词牢牢记住。

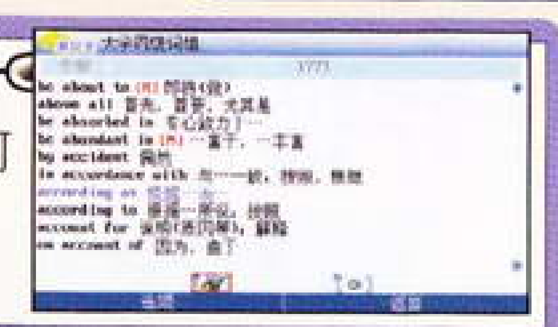


2 首先选择对应的课件，按○键确定。

3



程序会显示单词，选择显示答案选项会显示单词释义。我们可以根据记忆状况选择模糊、记住等选项。

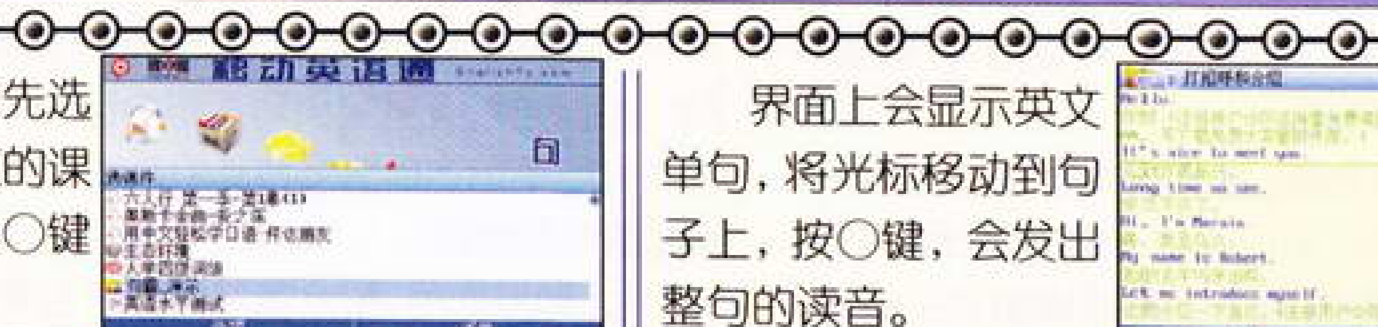


4 点击△键调出设置菜单，选择快速记忆选项，再选择全部可以调出全部需要记忆的单词。

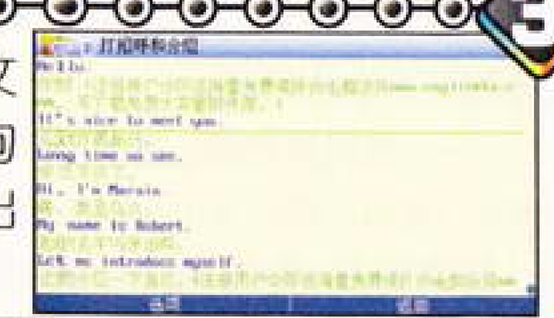
句霸



1 进入句霸功能，这里会显示英文单句以及中文翻译，并能将整句话读出来。句霸功能和阅读王功能有点类似，但不同的是句霸提供的是句子的阅读功能，还能发声。阅读王则提供的是文章阅读功能，并且不能发声。



2 首先选择对应的课件，按○键确定。



3 界面上会显示英文单句，将光标移动到句子上，按○键，会发出整句的读音。

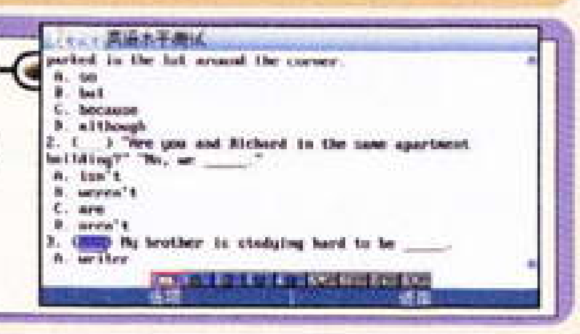
考试王



1 进入考试王功能，这里会有多种英语试题，包括选择、判断甚至还有听力等等，你要输入正确答案。



2 首先选择对应的课件，按○键确定。

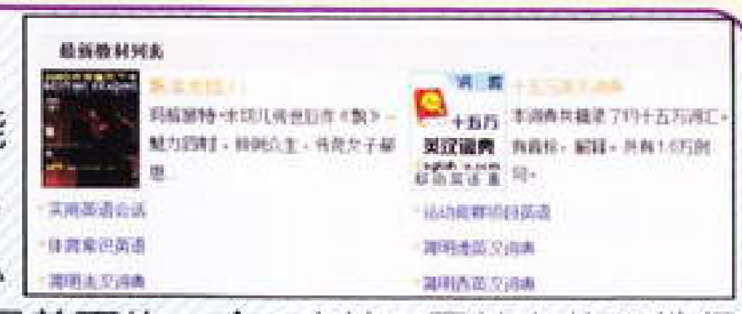


3 界面中会显示题目内容，下方则显示功能条，我们可以通过按 L、R 键再按○键选择不同的答案。

总评

碟中谍英语通的功能十分强大，涉及了英语学习的方方面面。再加上丰富的课件，让我们的英语学习变得更轻松。另外除了英语学习外，英语通还提供了日语、法语等相关的学习课件。实际使用中，软件运行得很稳定，打开课件的速度也很快，没有停顿的现象，这得益于PSP强大的机能。如果你还是位学生，一定要在PSP中装上英语通哦。

TIPS 如何下载课件



碟中谍英语通官方网站（http://www.englishto.com）上有大量的学习课件。但我们必须要进行注册才能下载。在注册时，除了要填入手机号、用户名等信息外，还需要填入串号。这个串号可以在英语通主界面中，按△键选择串号选项查看。如果提示串号不正确，可以将串号前面的一个0去掉。网站上的课件很多是免费的，也有收费的。大家可以根据需要进行选择。

终于下定决心买PS3了。可惜托朋友运输的过程中出现了众多问题。先是没找到合适的包装箱，后是快递公司说遥控器中有电池无法航空运输。最后实在没办法，花高价发了EMS。随着索尼蓝光的胜利，PS3也高调起来。希望购买PS3不是错误的选择。

千呼万唤始出来 盟区战卡详细评测报告书

文 Raeca 编 米格

盟区(MENGZONE)对战平台对于广大PSP玩家来说已经是相当熟悉了,它是一个国内自主研发的TVGAME主机对战平台,服务器位于国内,连接速度高、稳定性强,是目前PSP游戏联机的首选平台。因此这里就不再作详细介绍,如有兴趣可以登陆盟区官方网站(MengZone.com)或是盟区战略合作伙伴威奥数码娱乐(Wiioh.com)网站了解其详细情报。而下面将为大家进行评测的便是由盟区官方所推出的一款游戏对战专用网卡——战卡,该战卡赶在《MHP2G》发售前上市,也为广大《MHP2G》玩家带来了一个新选择。

战卡的出现让国内的玩家能够享用到品质与服务都有切实保障的联机设备,并且战卡具有以下十大特点:

一、全机种制霸,盟区战卡全面支持PSP、PS3、NDS、Wii、Xbox360等主机的无线Wi-Fi网络对战、浏览网页。并且除游戏主机外,战卡还支持任何Wi-Fi设备接入互联网,如iPhone、iPod Touch等。

二、多平台兼容,盟区战卡全面兼容官方平台,如:任天堂WFC,索尼PLAYSTATION NETWORK、微软XBOX LIVE,并且支持民间对战平台如KAI、XGAME以及其自身的盟区对战平台MENGZONE。

三、54M高速连接,支持无线局域网标准IEEE 802.11b/g,上网更迅速、游戏无拖慢。

四、300米远距离传输,战卡为国内知名无线厂商生产,超强信号连接,室内可达100米,室外可达300米,让玩家随时随地即可联机。

五、独创1拖N联机对战,一块战卡可同时连接多部主机上网对战,适合聚会比赛等场合联机使用。

六、轻松组建家庭局域网,战卡支持无线AP基站模式,无需另外购买路由器,即可支持台式机与笔记本或更多台式机共享上网,轻松组建家庭局域网。

七、即插即用,配合盟区对战平台软件,战卡将能自动配置网卡IP、自动扫描SSID,任何人都能轻松使用。

八、战卡独家附赠盟区VIP服务,拥有战卡独享特权,游戏体验与众不同。

九、独享保修,战卡为盟区官方出品,国内知名网卡厂商制造,是国内惟一享受三月包换一年保修的放心质保服务的游戏专用无线网卡,让联机对战无后顾之忧。

十、专业技术支持,针对国内玩家并不精通网络使用的情况,盟区战卡的客服人员将实时在线解答您的问题。

简单地说,战卡具有市面上神卡的全部功能,但功能更强大,质量更可靠,而且还专门附赠了盟区的VIP服务。

包装与外观

第一次见到战卡的玩家,一定会对其红白相间的醒目配色留下深刻的印象。与目前主要采用蓝黑色包装的电玩以及数码产品有所不同,热烈奔放的红色让人感到这款产品充满了活力,看得出包装设计师在设计思路上有其独到之和准确的定位。包装整体布局大方,并且清晰地印制了战卡的技术规格,如54M高速连接,USB 2.0等等,而在包装的背面也印有战卡的介绍,让玩家在购买时能够一目了然,感受到这款产品与市面其他杂牌产品在质量上的差异。



从厂商那里得知,盟区战卡有黑白两种款式,但目前第一批上市的只有白色。这让喜欢黑色的Raeca不免有些失望,但是这丝毫不能影响Raeca对这款产品的兴趣。我们可以很清楚地看到,战卡采用了目前网卡设计上普遍使



用的U盘式造型，便于携带与使用。网卡附带专用的USB接口保护套，在不使用的时候盖上，能够有效防止USB接口的氧化，从而保证网卡的电气性能以及稳定性。

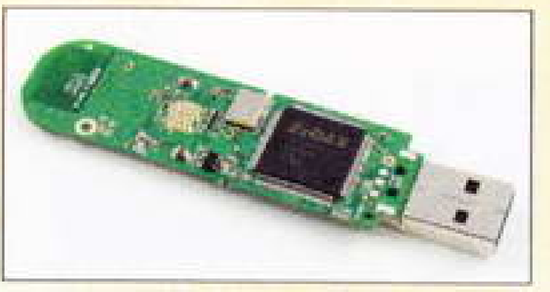
在战卡的正面还醒目地印制有盟区的LOGO与网址。在中间还专门设计有散热孔，能够有效地防止因长时间使用而导致的过热，而在战卡的末端则设计有一枚LED指示灯，在收发信号时将会闪烁绿色的萤光。如果想了解网卡的工作状态，通过观察该指示灯便可一目了然。在战卡的背面，与正面一样设计有专用的散热孔，并且在旁边的贴纸上标注了该卡的MAC地址，可以用于绑定盟区的VIP服务。任何购买了战卡的玩家都能免费体验到一个季度的盟区VIP服务。

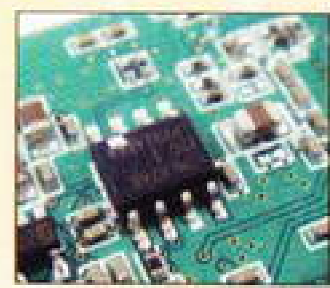




硬件与做工

在“包装与外观”当中，我们了解到战卡确实在做工和造型上下了一番工夫，并且表现出了不俗的品质，不愧为正规厂商所出品，非国内山寨厂所能相比。而接下来，我们则将更进一步地探究战卡的内部硬件结构。



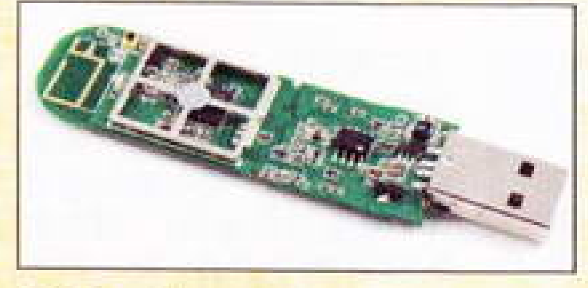


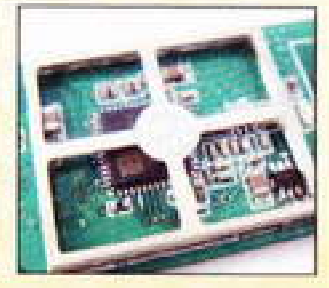
战卡采用内部锁扣闭合，在表面上根本找不到任何螺丝以及其他的固定接口，只能通过暴力拆卸才能打开。在使用了数把改锥之后，战卡电路板出现在了面前。我们可以清楚地看到战卡电路排线紧密而整齐，原件排布合理，焊点清晰圆润，不愧是国内著名的网卡生产厂家所制作。在电路板的正面，我们通过芯片上的表示可以得知，战卡是使用全球最大的无线网卡芯片供应商台湾创锐讯科技股份有限公司（Atheros）推出的ZD1211B（MAC+BBP）+ UW2453（RF）无线网络解决方案。其技术规格如下：

支持标准：IEEE 802.11g、IEEE 802.11b
频率范围：2.4 ~ 2.4835GHz
传输速率：11g：54/48/36/24/18/12/9/6M（自适应）
11b：11/5.5/2/1M（自适应）
工作信道：13
展频技术：DSSS（直接序列展频）
数据调制：BPSK、QPSK、CCK and OFDM（BPSK/QPSK/16-QAM/64-QAM）
传输距离：室内最远100米，室外最远300米（因环境而异）
RF功率：13-15dBm（11g），16-18dBm（11b）
LED指示：Status
工作功耗：Transmit in packet mode：330mA，5V
Receive in packet mode：187mA，5V
Power saving mode：80mA，5V
天线类型：内置式介质天线
支持认证：Microsoft WHQL，Wi-Fi 802.11b/g，Wi-Fi WPA，Wi-Fi WPA2，Wi-Fi WMM

从查询到的规格来看，该解决方案正是目前最为流行的网卡标准，是一种成熟而稳定的解决方案。

而在背面，我们可以发现呈“田”字形的内置金属天线。这种内置天线采用一整块的金属板构成，目前被广泛地用于各种内置无线网卡设备当中，在PSP、PS3以及Wii上面都安装了同类型的内置天线，所以完全不必担心信号的强度问题。





安装与使用

Part.1 安装

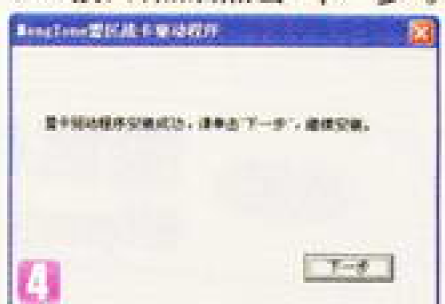
在对战卡的外观与内部评头论足之后，我们接下来将进行的便是实际的安装使用体验。

首先是战卡的安装。我们知道，战卡是一款以易用性为特点的游戏专用无线网卡。而战卡的安装也确实十分简单。直接下载驱动安装程序，运行即可。由于战卡是一款国内厂商推出的产品，所以安装程序为全中文向导，让使用者能非常容易地进行安装。


▲先不要插入战卡，运行光盘中的驱动安装程序。


▲当出现提示要求将战卡插入电脑时，请先将战卡插入USB接口，然后点击“下一步”。


▲如果系统中出现“找到新的硬件向导”，请点击“取消”，将其关闭。


▲稍等片刻，当安装完成后，将会出现“安装成功”的提示，这时点击“下一步”。然后点击“完成”，结束安装。

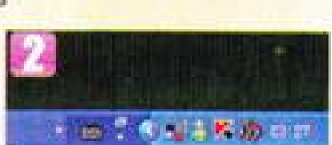
Part.2 使用

当成功地完成了安装之后，我们便可以开始我们的使用测试了。

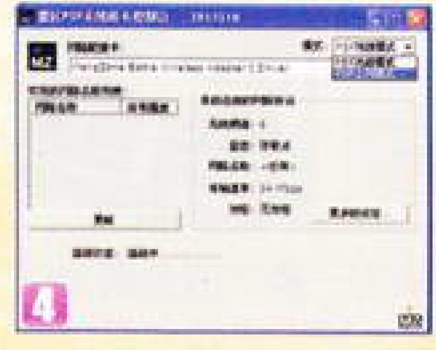
无线AP模式

首先让我们来试用一下战卡的“无线AP模式”（该模式又称为基地台模式，简单地说该模式是把战卡当作一个无线路由器，或者说是Wi-Fi无线基站）。而在开始前我们需要将网卡的工作模式切换到我们所需要的“无线AP模式”。


◀点击桌面上的“盟区战卡控制台”图标，启动控制台。

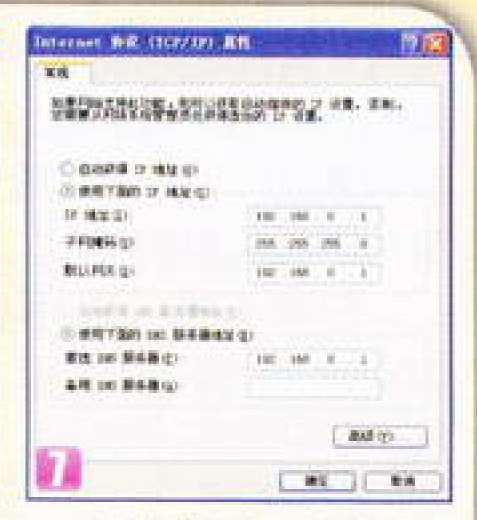

▶这时候控制台不会直接弹出窗口。而是进入了右下角的任务栏当中。

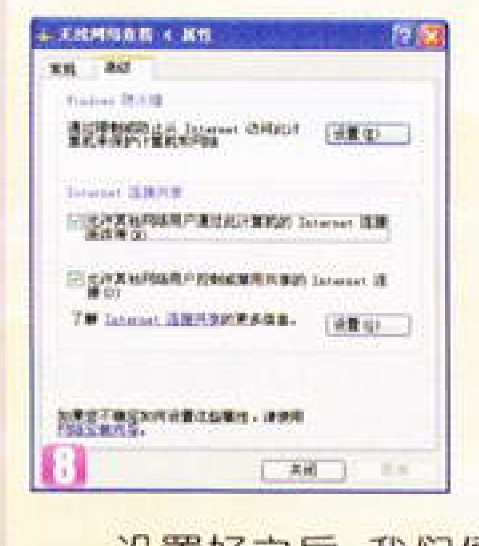
◀鼠标左键点击图标，选择“组态设定程式”，进入配置页面。


◀将窗口右上角的下拉框选则为“PSP上网模式”，也就是进入无线AP模式。有的玩家要问了：“那我的机器是Wii怎么没有选项？”这其实是盟区的软件员“好心办坏事”的结果，怕写为“无线AP模式”或者“基地台模式”会让玩家不知道该如何选择。于是就直接写作“PSP上网模式”了。如果你手中的设备是Wii、PS3或者iPhone等都只要选择该项即可上网浏览，或者接入官方对战平台。


◀然后是设置网卡的IP地址。在Windows开始菜单中，找到相应的无线网络连接，然后单击鼠标左键，然后选择「属性」进入配置页。

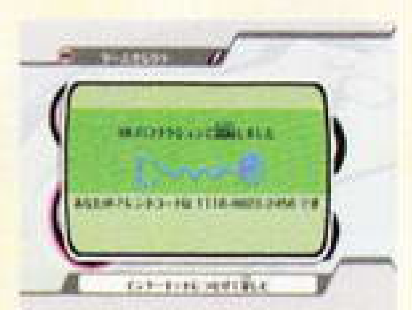

▲在下拉列表中选择最后一项“Internet 协议（TCP/IP）”，然后点一旁的“属性”按钮。


▲在“常规”选项卡中如图填写。


◀在“高级”选项卡中如图选择。

设置好之后，我们便可以像无线路由器一样，使用各种设备通过Wi-Fi接入到互联网当中。


▲战卡成功支持PSP访问Wiioh.com。


▲战卡成功支持Wii《任天堂全明星大乱斗X》接入任天堂官方网络Nintendo WFC进行Wi-Fi网络对战。

在之后的测试中，Raeca使用PSP-2000、Wii、多普达CHT9000手机与IBM R61笔记本分别进行了无线上网、收发邮件等应用测试，战卡的无线AP模式均能被正确地识别以及连接，各个设备的上网速度也很理想。

PSP对战模式

战卡除了能支持各种Wi-Fi设备上网之外，还特别支持了PSP的对战模式。所以接下来我们将针对“PSP对战模式”对战卡进行测试。其实这个模式是通过硬件与对战平台模拟出一台在我们身边的PSP主机，从而在模拟出的局域网当中进行对战。这让之前许多没有对战网络的PSP游戏也能够实现“全球网络对战”，而且盟区战卡还实现了中文化的交流平台和语音聊天的功能。

首先我们要做的依然是进入控制台，将网卡的工作模式设置为“PSP对战模式”。然后启动

盟区对战平台，将 PSP 接入(篇幅有限，详细的盟区平台使用教程请登录 Wiioh.com 查阅相关教程)。



◀战卡成功支持 PSP《怪物猎人 携带版 2nd》进行联机。

在测试中，盟区与战卡之间的协作非常顺利，除了需要手动将战卡设置为“PSP 对战模式”之外，无需任何设置即可顺利连接。在使用《怪物猎人 携带版 2nd》的测试中，战卡表现得十分优秀。使用一块战卡同时连接 3 台 PSP 也没有出现网络延迟(拖慢)等问题。战卡的 1 拖 N 优秀特性，相信对于经常组织聚会以及比赛的热心玩家无疑是最为方便和可靠的设备。

特别要指出的是，如果是已经拥有了神卡等兼容设备的玩家同样也可以使用神卡进入盟区平台进行游戏。盟区是一个开放性的免费游戏对战平台，任何人只要拥有兼容的设备皆可参加进来。

而战卡也非盟区“独享”，战卡同样也可以登陆诸如国外的 KAI 和港台地区的 XGAME 等同类的对战平台。所以 Raeca 顺带也进行了 KAI 与 XGAME 的测试，确认了战卡确实也能够很好地工作于这些平台上，并且诸如 1 拖 N 等功能也依然能够使用。

VIP功能

战卡之所以与众不同，除了优异的硬件设计之外，更具魅力的则是盟区与战卡的互动，VIP 服务让体验 1+1=3！

1. 全球惟一支持语音对讲和战队分组功能，让你在联机时爽到极致。

2. 全球惟一支持《GX2》、《皇牌空战》等多 SSID 游戏。

3. 自建的房间内可以禁止其他普通成员发言(VIP 或管理员除外)。

4. 保证在普通用户开设的房间中不会被踢，不受房间人数限制，来去自由。

5. 不需要输入密码可以直接进入普通成员开设的密码房(VIP 或管理员加密房间除外)。

6. VIP 专享服务器：让你的联机速度超快、超稳定。

7. 个人信息中显示盟区 VIP 超炫数字图章，很 Cool 很暴力……

8. 平台个性 VIP 显示图像，让你在盟区霸气十足。

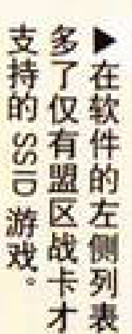
9. PSP 游戏场景截图功能，通过平台发送给其他玩友，方便交流。

10. 普通会员望尘莫及的个性扩展配置，让 VIP 更 VIP。

为了能够使用战卡附赠的 VIP 服务，所以在进入盟区之前，我们需要先将网卡 MAC 与产品序列号与用户 ID 捆绑，这样才能使用 VIP 服务。捆绑所需要的 MAC 地址在战卡的背部有标注，而序列号在战卡的光盘上。仔细填写即可完成捆绑。捆绑地址：http://www.mengzone.com/vipbind.asp



◀进入盟区我们就能看到我们的 ID 已经升级为 VIP 账号了。在个人信息当中，VIP 认证极其显眼。在右侧的列表当中也加入了 VIP 字样。



▶在软件的左侧列表中多了仅有盟区战卡才能支持的 SSID 游戏。





◀在创建房间的选项中多了“启用语音功能”。能够在游戏时通过语音与组队的其他玩家进行聊天，就如同玩伴就在身边一样。

▶除此以外 VIP 用户还能不需要输入密码直接进入普通成员开设的密码房(VIP 或管理员加密房间除外)，并且在普通用户开设的房间中不会被踢，不受房间人数限制，来去自由。



总评

战卡作为国内惟一的正品游戏专用无线网卡，无论是做工还是功能都显得那么的出类拔萃，无论是拥有 PSP 还是 NDS 乃至 Wii、PS3 以及 X360 的玩家都能方便地使用，如果配合盟区对战平台使用则更加强大。目前战卡已经开始接受网络预定，玩家可以登录 http://taobao.wiioh.com 预定。

※特别感谢盟区以及威奥数码娱乐提供评测样品及技术支持。

游戏万花筒

栏目主持：胧月

日本第二届声优大赏获奖者揭晓，宫野真守与平野绫双双摘冠



今年3月8日，日本第二届“声优Award”（声优大赏）的颁奖仪式在秋叶原的东京动画中心UDX剧场顺利举行。

“声优 Award”是对年度“最能给人留下印象”的声优评选活动，设置多个奖项。这次大赏的投票对象是2007年1月1日～2007年12月31日期间在影视、广播、游戏作品中出演过的声优。对比前一年的评选，这次新增了“富山敬奖”，用来奖励在各种媒体上做出卓越贡献的声优。

本次声优 Award 的最高殊荣——最佳男女主角奖的获得者分别是宫野真守（年度主要作品：《机动战士高达00》刹那·F·清英）和平野绫（年度主要作品：《幸运星》泉此方）。宫野真守表示：“能够获奖真的很光荣，多谢大家的支持。我除了身高之外其实还不成熟，希望以后能通过自己的努力在演艺之路上进一步成长。”而在动漫作品中给人以傲骄或贱格印象的平野绫表现得更为谦逊：“简直像做梦一样。当喊到我去领奖的时候，我慌张得不得了，甚至都想拒绝这项殊荣了。今后也一定会朝着更高的演技加倍努力。”

看完两位主角，我们再来看看这次获奖的整体状况吧。



最佳男主角奖

宫野真守
《机动战士高达00》刹那·F·清英



最佳女主角奖

平野绫
《幸运星》泉此方

最佳男配角奖



小野大辅
《南家三姐妹》保坂



神谷浩史
《机动战士高达00》提耶利亚

最佳女配角奖



钉宫理惠
《旋风管家》三千院凪



斋贺みつき
《萌菌物语》结城萤

新人男声优奖（出道5年以内）



羽多野涉
《向地球》萨姆·休斯顿



代永翼
《王牌投手 振臂高挥》三桥廉

新人女声优奖（出道5年以内）



加藤英美里
《幸运星》柊镜



小林ゆう
《再见！绝望老师》木村カエレ

歌唱奖



平野绫、加藤英美里、福原香织、远藤绫
《拿去吧！水手服》

个性奖

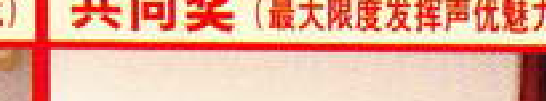


铃村健一
"(有)チェリーベル"系列广播剧

特别功劳奖



城达也（已去世）
《妖怪人类贝姆》旁白等



功劳奖（常年在多个领域活跃的声优）



野泽那智，羽佐间道夫，来宫良子

共同奖（最大限度发挥声优魅力的作品）



《假面骑士电王》出演的关俊彦、游佐浩二、てらそままさき、铃村健一

富山敬奖



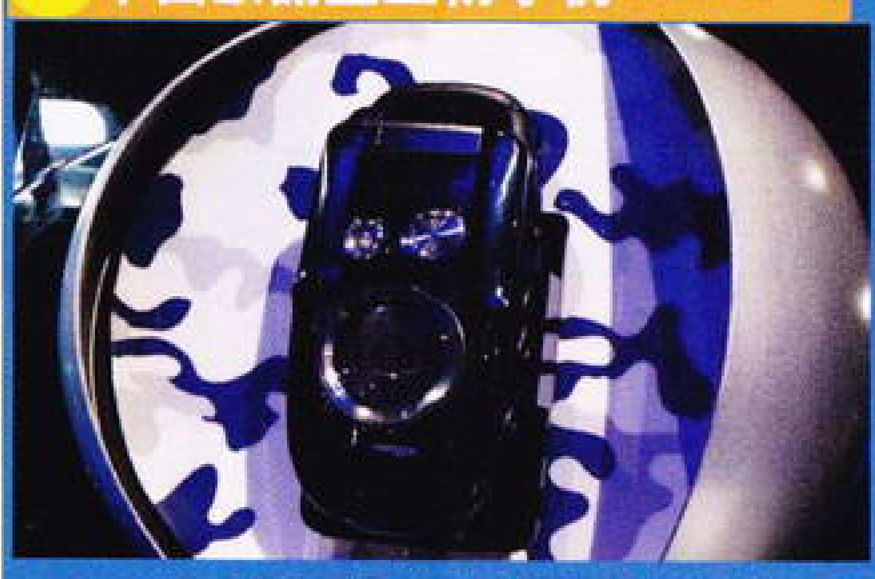
古谷彻
《机动战士高达》阿姆罗等

日系手机荟萃

大屏、超薄、触摸屏、能装一万款游戏，全能的多媒体手机，永不断电，永不爆炸，抗压抗摔，坦克压都没事，掉海里泡俩月拿出来用，信号更强了！“真的更强了耶！这么好的手机要多少钱啊？”国外所谓名牌手机，很多都比不上我们的产品，价格还要五千多。“五千！好贵啊！”可我们的这款全能手机只需1999，还有超值礼包哦。快拨打免费电话订购吧！

啊哼，这种“娱乐性”电视购物广告我们已经看了不少了吧，今天我们就不搅和国内手机市场这趟子混水了，让我们一起来看看日本最新推出的几款有趣的手机。

卡西欧翻盖三防手机 TYPE-S



少了花里胡哨的外型，这款卡西欧TYPE-S就是从用户实用角度考虑来制造的。它的外壳全部采用特殊塑料材质制造，减轻了机身重量，本身又具有防水等适应特殊环境的构造，一点也不“娇贵”。

电视手机 INFOBAR 2



虽然在功能上并不是很强劲，只是增加了日本卫星电视接收服务，但其弧形的直板设计绝属一流！实在是简约得让人流口水啊。

索尼爱立信 SO905iCS



这是什么？DC么？好吧，其实这是一台长得像DC的手机。不过它也不仅仅是长得像这么简单，一颗510万像素摄像头，加上3倍光学变焦。说手机拍照不行的同志们，这下服气了吧。

三菱 Wellness Navigator



除了传统数字功能外，日本的手机还经常喜欢增加一些有趣的小功能，比如动作识别、指纹识别、微笑识别、人脸识别等等。这台Wellness Navigator就是具有口臭测量机、体脂肪测量仪、脉搏计、计步表等功能的试验手机。

数字钱包



▲国内手机支付现在还处于试验性阶段。

现在买什么东西都流行刷卡，但你不觉得出门带一大堆卡也是一件麻烦事么。日本的手机大多都具有条码认证功能，不仅可以当作地铁卡、门卡等普通支付卡使用，还能够当成身份证用于身分的识别。另外，你也可以用手机随时拍摄下马路上的各种折扣优惠券，直接在商场等营业场所中使用。

最强猎人再度集结！
“怪物猎人嘉年华'08”4月召开



近日，Capcom公司宣布超人气动作游戏“《怪物猎人》系列”大型主题活动“怪物猎人嘉年华'08”将于2008年4月26日起召开。

本次嘉年华的主要活动包括即将于3月27日发售的的PSP新作《怪物猎人 携带版 2nd G》的任务最速挑战赛“最速猎人日本第一决定战”，以及“《怪物猎人 携带版》系列”的相关插画展示活动等。

“最速猎人日本第一决定战”将分为“地区大会预选赛”、“地区大会正选赛”和“决赛”三次举行。大会的预选赛将在福冈、大阪、名古屋等五个地区举行，而各路强者将于5月25日集结东京，在那里进行最后的激烈厮杀。目前预选赛专用任务已经确定，那就是集团演习中的“桃毛兽王讨伐演习”，各地区成绩最优异的8组选手将晋级。比赛规则依旧是2人组队的团队挑战形式，参赛者可从任务中提供的装备、道具中选择自己擅长的种类来进行狩猎。与单人狩猎不同的是，双人组队战斗时，猎物的行动显得不是很有规律，因此这也就更加考验猎人创造和把握战斗机遇的能力，从某些层面上来说，组队狩猎的看点要比单人狩猎大得多，而如何最大限度地发挥每位猎人的作用是参赛者必须深思熟虑的问题。稍微关注过此项活动的玩家可能都对“怪物猎人嘉年华'07”决赛时双人狩猎笛挑战金狮子的视频记忆犹新吧？

在最速比赛挑战开始的同时，插图募集活动也从3月28日起正式展开，直到4月20日结束，只要给游戏开发人员留下印象的作品都将会在决赛的会场内进行展示。开发人员会对作品进行讲评并最终决定优胜奖，而获奖人员会得到各种豪华的奖品。



▲看似简单的桃毛兽王讨伐任务，要如何来缩短任务时间呢？



■每位决胜大会到场的玩家都会得到厂商限量制作的猎人徽章。

“受不了啦！”，自从接受美图 秀之后就一直受到诸多限制，如今《Clannad》终于要发售PSP版了，借此机会，我一定要翻身做回主人！我宣布，本辑美图秀为Key粉丝专场，闲杂人等一律不准入内。“来人呐，关门！放狗！”

栏目主持 宇轩

游戏美图秀



宇轩： 好不容易盼到的专场，我们就从被光守护着的坡道开始。只要是玩过游戏或看过动画的朋友都知道，无论是对于智代还是小渚来说，这个坡道都是记忆中最重要的场所。



宇轩： 小渚烤的面包一定是非常好吃的，至少她不会像母亲一样，放些乱七八糟的东西在里面。

宇轩： 被称为第二人气角色的智代在《Clannad》中只表现出了她一半的性格，喜欢智代的朋友一定要玩过《智代After》才能真正理解。

宇轩： 肚子饿了……似乎那只小猪很好吃的样子。（一本日英大辞典以1000m/s的速度飞了过来）




宇轩：
琴美在游戏中是单独的一条支线，像这样和大家在一起的场面并不多。
宇轩：
动画版中刻画得最成功的角色应该就是风子了。
I wish you a Merry Christmas and happy birthday to my Dear
宇轩：
小渚一家的圣诞节，话说一定很幸福吧。

米饼教室

栏目主持：米饼



米格最近收集了不少有趣的WinXP主题，今天让PC变成Mac，明天又换一套Xbox360界面，感觉工作时心情都舒畅了不少。可惜拿起手中的PSP心理又凉了一截。虽然Sony官方在3.70系统已经提供了修改主题的功能，但只能变变图标、壁纸，却无法更改系统界面的结构、字体，感觉实在有些单调。如果你也和米格是同样的感受，就请看看这一辑的“米饼教室”，用更高级的工具来美化自己的主题吧！

第一课 什么是CXMB？

软饼干：……

宇轩：(—3—)

米格：你们这都是什么表情啊！

宇轩：没买Xbox360，也不用把PSP换张壁纸来装成360吧！

米格：嘻嘻，这可不仅仅是张壁纸那么简单哦，再仔细看，图标的摆放位置、边框可都是模仿Xbox360做的哦。

软饼干：555，为什么我的PSP更换主题只能换换图标的样子，不能做出像你的小P这么华丽的主题啊！

宇轩：嗯，经初步鉴定，这一定是通过修改Flash0把系统刷成这样的，非精通PSP者误入，否则将可能导致PSP不幸变砖且无法修复……

米格：这都什么年代了你还刷Flash0修改主题，告诉你，现在早就有一款全新的工具软件，无需修改固件中的文件也能制造这种绚丽的主题效果，它就是CXMB！

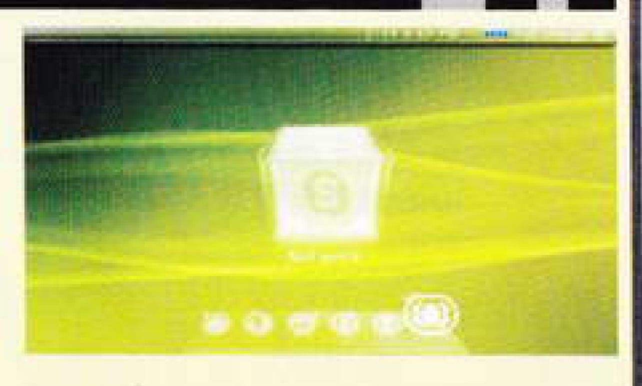
宇轩：哦？有这么神奇的东西？米大就快来为我们介绍一下吧！

CXMB是一款由国内R.P.G小组开发的PSP自制固件插件，它的全称叫做Custom XMB，在3.52 M33时代推出的2.0版受到不少玩友的喜爱。在CXMB推出之前，想要更换那些对PSP界面进行大幅度改动的主题(如开机动画、游戏启动动画、图标位置、音效等)，就必须修改Flash0固件芯片中的相应文件，用主题中包含的固件文件替换固件芯片中已经存在的文件。这样修改主题最大的问题就在于其危险性，由于PSP固件版本众多，而且其中许多还包含着重要的硬件识别信息，一个不小心就会导致小P变砖，而且冒着这么大的风险也每次只能换一套主题，显然非常麻烦。而CXMB最大的优点就是无需刷写Flash0固件芯片中的文件、直接在记忆棒上安装这些本来应当存放在固件中的主题素材文件，就能直接为PSP安装华丽的主题了。它使用简单方便，最重要的是没有危险，一旦写在记忆棒的主题与当前固件版本不对应而导致PSP无法开机，只需进入自制固件修复菜单将CXMB插件屏蔽即可正常开机。而且新版CXMB中还可以使用多套主题，让你在PSP主题更换菜单下就能随意变换，无疑方便了许多。拥有这么多的优势，让喜欢华丽界面的玩家们怎能不动心呢？

CXMB功能介绍













第二课 CXMB 使用介绍

米格：怎么样，听了CXMB的介绍后动心吗？

宇轩：哼，光告做得好有什么用，关键还在于它使用起来怎么样。

米格：我不否认CXMB还有许多BUG，比如更换某些主题后在不重启PSP的情况下无法启动游戏，但比起修改F0，CXMB确实方便了许多。

软饼干：用都不知道怎么用的，还说什么BUG问题啊。米格你就别吊人胃口了，快快进入正题来教我们怎么使用它吧！

米格：那我就废话不多说，进入正题吧！

CXMB

◆版本：V3.1

◆适用主机：PSP-1000 PSP-2000

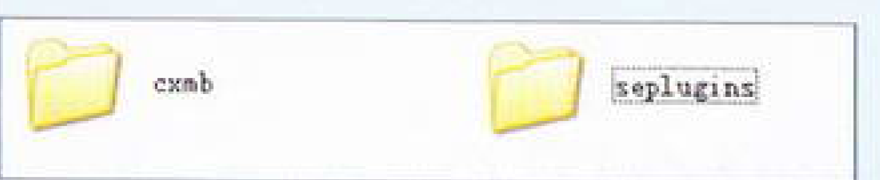
◆适用系统：3.71 M33、3.90

安装与使用

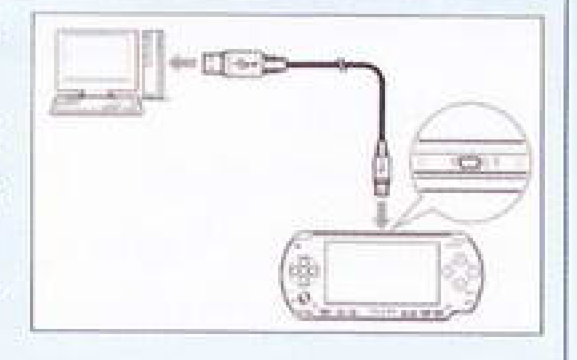
1 CXMB共分4个下载版本，首先是对应3.71、3.90自制固件的主版本，玩家需要根据自己的固件版本选择下载，其次每个固件版本又分Lite和Full双版本，这里也做一个简单的说明。新版的CXMB插件并不像以前一样，直接将主题文件素材放置在记忆棒上就能应用，而是将主题文件打包成一种专用的CTF格式，而Lite版只支持直接使用已经打包好的CTF主题包，Full版则可以将主题素材拷贝到记忆棒中后，直接在PSP上自动生成CTF主题包再来应用。接下来我们以3.90 Full版安装为例进行介绍。



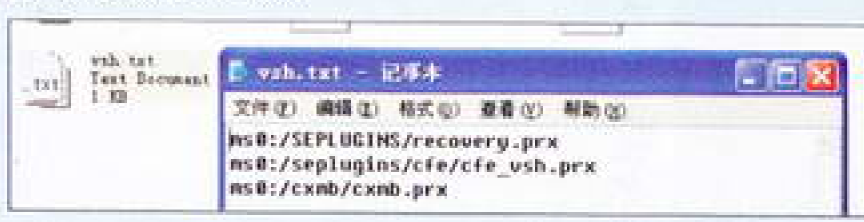
2 将下载的CXMB.Full.390文件包解压缩，就会获得cxmb和seplugins两个文件夹。



3 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择"设定"→"USB连接"，主机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被电脑识别。



4 将刚刚解压获得的cxmb和seplugins两个文件夹直接复制到记忆棒根目录下，并替换同名文件夹即可。如果你的PSP中还安装了其他VSH插件(即XMB下挂载的插件)，还需要进入记忆棒seplugins目录中，修改vsh.txt文本，将其他插件挂载字段手工写入。



5 在网上下载CXMB专用的CTF主题，这里推荐大家去下面网址进行下载，已经打包70多款主题文件。下载地址为：http://www.levelup.cn/news/NewsDetails/2008-3-12/27226_2.shtml。



6 将下载的主题解压后，将获得的CTF文件复制到记忆棒PSP\THEME目录下。如果主题有对应壁纸，则将JPG、BMP或其他格式的壁纸文件复制到记忆棒根目录下的Picture文件夹中。



7 接下来需要我们关闭PSP后按住R键重新开机，进入修复界面，选择"Plugins"，进入后选择"cxmb.prx"一项按×键将其激活(后方字母为Enabled)。



8 激活后，退出修复菜单，回到PSP系统下，选择"设定"→"主题设定"→"主题"，在右侧列表中按方向键即可为你的PSP选择刚刚拷贝的主题了。在主题名称上停留片刻，还会出现该主题的预览图像，非常的方便。



9 选择一款自己心仪的主题后，按下确定键并选择"适用"，之后在弹出的对话框中选"是"，稍等片刻后PSP重新启动，新的XMB界面立刻就会让你耳目一新！



10 如果主题还有配套壁纸，我们只需选择"照片"→"Memory Stick"一项，找到图片后按确定键观赏，之后再按△键，在弹出的菜单中选择第一行第二项"设置为壁纸"，就能让整个主题完整地呈现在你面前了。



尾言：由于篇幅有限，这次就先讲到这里吧。有关CTF格式主题的制作，我们会在下一辑中带给大家，敬请期待吧！





本栏目的复出有些突然。如大家所见，上辑并未预告，而主持人则由海文变为胧月。必须要说的是，海文也好胧月也好，都不是什么日语权威，和大家一样尚处于求学阶段。所以，日语教室的开设目的也不是让大家能凭此过个一级二级，这里面的知识点也好、典故也好，能让您觉得有趣，我想就算完成了使命。

文 胧月

近畿方言

近畿方言是对近畿地区的日语方言的统称，近畿地区包括二府四县(京都府、大阪府、兵库县、滋贺县、奈良县、和歌山县)，“关西腔”便是近畿方言的俗称了。不过，日本的“关西弁”通常只指代京都、大阪和神户三地的方言，和近畿方言并不能完全划上等号。作为日本仅次于共通语(俗称“东京腔”)的第二大方言，近畿方言的使用人数大约有2000万之多。关西腔的角色在各种ACG作品里并不少见，掌机平台上的《樱大战》的李红兰、《AIR》的神尾晴子都是典型代表。

简述

日本的大和王权成立后，近畿地区就长期位居日本的政治、经济和文化的中心地。奈良时代的大和方言，平安迁都后的京都方言都是当时实际意义上的共通语，在日本全国范围传播。直到近代以东京方言为基础的口语体确立前，平安贵族的京都方言都一直是日本最为权威的书面语。

平安贵族没落后，日本人口的流动活跃化，关东的武士大量进入京都，客观上增加了京都方言与其他方言的交流机会。在和周边方言杂糅的过程中，京都语发生了很大变化，这时形成的就是现代京都语的雏形了。



幕府时期，江户(现东京)渐渐发展为成熟的都市，而江户语和以京都、大阪为中心的“上方语”之间渐渐萌生出对抗意识。特别是江户时代后期，江户在文化上的地位逐步超越京阪地区，两地的居民纷纷拥戴自己的方言，并指责对方的“异质”。京阪地区人称江户语“冷漠、野蛮、男性化”，而江户地区人则称上方语“小气、庸俗、娘娘腔”，这种对立直到今天依然存在。

看了简述以后，已经烂熟东京腔的各位或许对如何说关西腔有点兴趣了。关西腔很好辨别，可说起来并不简单，秉承“轻松”的宗旨，这次先教给大家一些最为简单的句式。

判断与否定

句式1：表示断定或终止

最典型的“AがBです”，表示“A是B”的判断。口语中，东京腔的说法是“AがBだ”，而关西腔则是把“だ”变化为“や”。对照句式：

东京：あれが大阪城だ。

关西：あれが大阪城や。

や经常和で连用，で在这里表示强调，相当于东京腔中的“ぜ”。对照句式：

东京：あれが大阪城だぜ。

关西：あれが大阪城やで。

要注意的是在东京腔中，ぜ还包含劝诱的口吻，比如“行こうぜ”（走吧）。而で作为强调性终助词则没有该种用法。

句式2：表示否定，或者动词的未然形态

说到否定，稍微懂一点日语的玩家脑海中都会闪出“ない”这个词。关西腔表示否定的终助词很多，这里给出最好记的——“へん”。东京腔中所有动词未然形+ない的否定型，在关西腔中统统变为动词未然形+へん即可。让我们来看两个词：

表示“说话”这一动作“話す”的否定形态

东京：话さ+ない

关西：话さ+へん

表示“吃”这一动作“食べる”的否定形态

东京：食べ+ない

关西：食べ+へん

除了“へん”以外，单独的“ん”也可以表现否定。其实这里的ん是ぬ的误转，大家只要当成ぬ来理解就行了。ん比起へん来，在态度上给人的感觉要稍微自大一些。所以各位，尤其是准备学习一下婉转关西腔的女生们，尽量用へん会比较好。



Tips

ん的陷阱

如前面所说，ん在关西腔中表示否定型，但在有些特殊情况下，它也可以用来表示强调。其实区别的方法很简单，只要看这个ん前面是不是完整的句子即可。比如：“好久不见”=“お久しぶりですん”，“です”已经表示了句子的完结，所以这里的“ん”仅仅是加强语气用。

豆知识

讲究汉字的日本人

除中国以外，日本是把汉字研究得最为透彻的国家。不管是出版物中那使用率超过50%的汉字，还是日本书法家泼墨挥毫后的作品，都无一不透出该国对汉字的敬意。而有些日本人对汉字的研究程度，也咬文嚼字到相当苛刻的程度，我们这里可以举“寂寞”这个词为例。

寂寞，日语里有两种说法：“寂しい”和“淋しい”。这两个词读音完全一致，在当今日语中的界限已非常模糊。但通过拆字分析，依然会发现二者的不同之处。

“寂”，屋顶下的独自一人，这里的“寂寞”强调人对外界某事物的依恋，因该事物的远去而备感寂寞的心情。如夕阳下送走毕业生的班主任，他的心情便是“寂しい”的。

“淋”，荒无人烟的丛林，一场大雨打消掉这里所有的杂音。雨过，天井未晴朗；呼喊，回音甚至也消失在远处朦胧的水汽里。眼里见到的惟一运动，只有残留的雨水沿着叶脉慢慢滴入泥泞。没错，这里的环境很寂寞，是“淋しい”的。

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

先告诉大家一个好消息，从本辑开始，我们的“口袋光环miniDVD”提升为国际标准工艺生产，兼容性将大幅提高，以前读盘有问题的玩家们以后应该不会再遇到麻烦了，尽情享受口袋光环带给你们的精彩影像内容吧。好，下面进入我们本辑的“掌门人”，来和全国的读者们来沟通、来交流吧。

请求中奖

申请：在下由于囊中羞涩，且家母严苛，实无力自费一小P，闻上辑某掌机友名曰“星光族”，在下亦属同类也。幸得马修点拨，谓之曰：“多抽奖！”在下恍然大悟，已失之信心遂复起，誓之：“不中小P无颜见江东父老！”且尚有古人云：“不到长城非好汉，不中小P不吃饭！”理也！司马迁有云，生当重于泰山，吾为一小P而饥，足矣。马修，你也不会忍心看一个“如花似玉”的少年壮烈牺牲吧。嘿……

雷伊：运气这东西谁也说不好，不过第一例以个人性命威胁编辑的人出现了。话说，你到底是为买小P而饥，还是因为不中小P而不吃饭？

胧月：这位同学，你还是吃饭吧，不然会没力气寄抽奖印花的。

马修：放心吧，这种赌我和人打得多去了，说一周不吃饭，七天内绝对粒米不沾，可咱还有馒头、包子、面条……




大家别寄错信啦

东东，你在部队还好吗？一转眼半年过去了，真想你啊……

南南，你在大学过得怎么样？我在朝思暮想中度日如年……

西西，真后悔当时我们分手了，我们可以再续前缘吗……

北北，原谅我吧，让我们回到从前牵手漫步在校园小路上的日子……

中中，答应我吧，我会爱你一辈子的……

马修：以上内容并非真实，因为寄错的信我一律不看的。不过我们的来信中，确实有各种各样的错信，其中尤以情书为多，这样稀里糊涂寄到读者服务部，心仪的人收不到问候，自己也浪费了感情，因此，各位写信、尤其是写情书时，千万记得不要装错信封、写错地址。



小编，你们能收到这封信吗？我的妹妹被医院确诊为肝硬化晚期，医生说还有一个月的时间了。她才5岁，这个不幸的消息她也知道了。没有办法，我只有这么一个亲妹妹，我们兄妹俩从小到大相依为命，这种痛苦我自己实在是忍不住。一直以来，她都非常想玩一玩PSP，哪怕是摸一摸也行。因此，希望小编看在我那即将离世的妹妹的份上，让我中一台PSP吧！

XX大学 XX

马修：也不知道是压力过大还是竞争严酷或其他原因，我们每辑的来信都会收到这样的来信，来信者的朋友、弟弟、妹妹……得了白血病或癌症晚期，并都希望能在临终前的最后时刻摸一下NDSL或PSP，希望小编们能看在这些即将逝去的生命的份上让自己中奖。为这些不幸的孩子们叹息的同时，马修也想对大家说，我们的奖品数量有限，实在满足不了大家的请求。而且不论我们在抽奖上因为任何原因网开一面，我们的抽奖也都将失去公正性。

宇轩的《萌单》

你们好，我是《掌机王SP》的忠实读者夏和，本来想低调一点，不给你们写信滴，但是看了80辑的《掌机王SP》，尤其是看了我们家宇轩和琉璃的发言，真滴忍不住想要说点什么啦。

首先是宇轩GG，要说关于萌的东西的回复，您真是太无敌了，《萌单》您居然也看呀！能不能加在下的QQ？有事没事我们好好讨论下关于《萌单》的家长里短？然后就是我们的琉璃MM啦，您在小编寄语的发言很有诗意，我非常之喜欢，从您的寄语看的出您的确是一个温和善良的御姐。最后呢，新年新气象，在新的一年中捏，希望部落各族都能有所收敛，不能带坏小孩子啊。最最后祝福各编身体健康，《掌机王SP》越办越好。另：交流空间的男女比例太不平等了，为女同胞暗暗鸣不平！

夏和

宇轩：我不看《萌单》的，那辑是哪个无良人士给我加上去的？

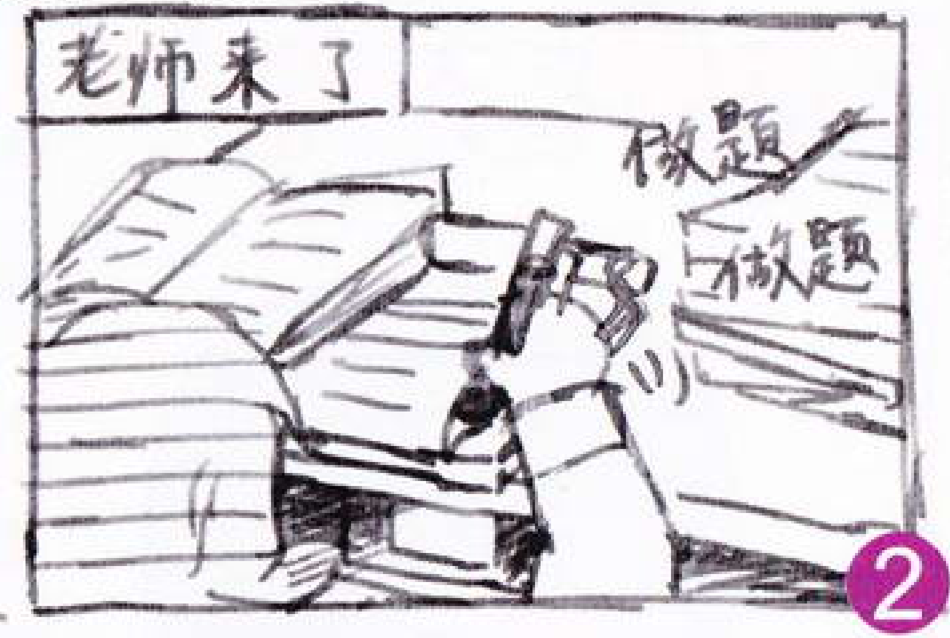
乌冬：除了掌门人的主持人马修，你觉得其他人有条件给你加料吗？

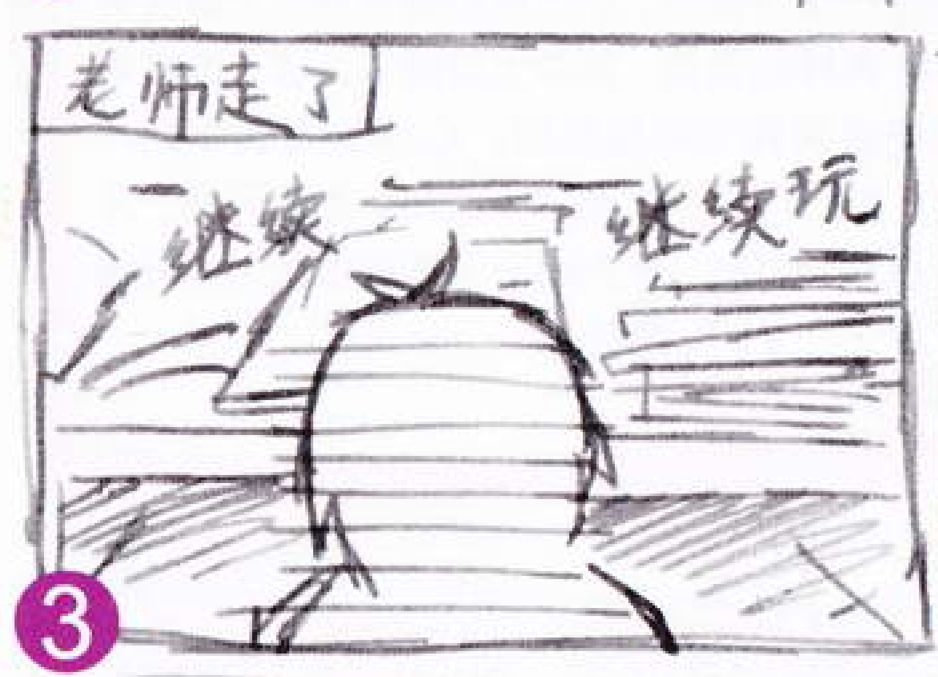
马修：最近好游戏真多啊……

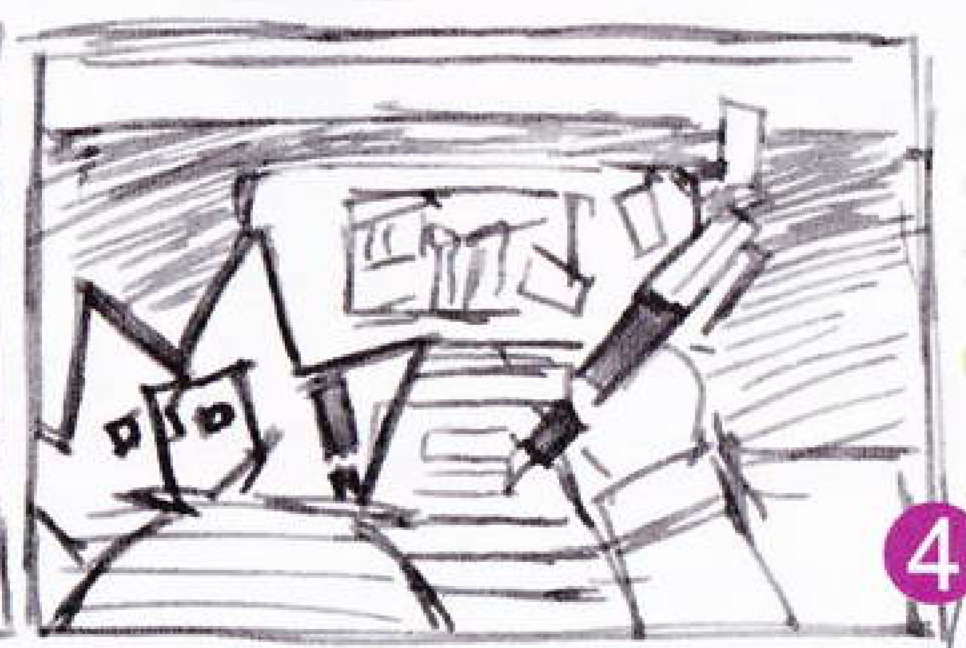
盲先知：MM读者啊，投来你们的交流空间信息吧，已经有人说这里男女不平等啦！

我和NDSL









辽阳 李成龙

开心每一天

今年真是好运，我在2006年认识了小姑（大美女哦），但一直没有机会单独相处，今年，在这幸运的2008年，我终于和她熟悉了。但我发现她总喜欢拿我、笨笨（她家的狗狗）以及她弟弟（也就是我的小叔）当玩具玩，我简直太痛苦了，后来才知道，我大姑嫁入别家后，她就开始在半夜时一个人在床上哭，把我们当玩具玩只是掩饰她内心的脆弱。不过她有一个个头在1.90米以上，又体贴又会做饭的男朋友。于是我、小叔和未来的小姑夫就商议如何帮助小姑。我突然想到《掌机王SP》的众编们，因为她比较喜欢玩掌机游戏，她早就买了GBA SP、NDSL、PSP这些掌机了，你们有没有可以帮助我小姑脱离悲伤的游戏呢？快告诉我吧，在下感激不尽。最后祝《掌机王SP》越办越好，祝琉璃姐姐有更好的发展。

沈阳 刘成玉

胧月：《蜡笔 小新》吧，这游戏挺轻松搞笑的。

盲先知：搞笑的都行，像《瓦里奥》等等。

软饼干：能玩入神的游戏都能解脱一切杂念。

马修：其实从我个人经验来说，玩游戏就像吃止痛片，可以解一时之痛，但未必有根治效果。我个人觉得这个时候的关键在你未来的姑夫，有时间就陪，尽量减少她独处的时间；你们帮她找到非常喜欢的游戏就行，最好是容易着迷的，以打发平常的独处时间。当然，再大的痛苦时间都会治愈，只是时间长短而已，像你小姑这种情况，如果大姑嫁得不是很远，只要平时多走动多来往，那样很快就能适应就好了。

该出手时就出手

我很高兴，为什么高兴？因为近来我终于够钱买NDSL啦！在去年，我日省夜省，绝不浪费多余的钱，为的就是实现我的梦想——能拥有一台NDSL。就像我以前存钱买GB、GBC、GBA那样，存够了钱的感觉真是难以形容的爽。不过，曾经《掌机王SP》有则新闻说NDS要发布第3版了，这令我耿耿于怀。今年2008年了，回想以前的，我又犹豫了。我非常担心哪天我兴致勃勃地买回NDSL时，第三版NDS又发布上市……出现屏幕更大的NDSL啊！尊敬的小编们，能否帮我问问任天堂的BOSS第三版的NDS什么时候出？帮帮现在未能抉择的我，什么时候该实现我的梦想？

江门 飞鸟·真

宇轩： 攒钱买掌机，真怀念呢。辛苦攒够钱时的感觉也确实很爽。

马修： NDS第三版？应该是什么限定版吧？现在NDSL正火得一塌糊涂，而且NDSL又不像老式NDS那样在外形上不如对手。虽然我和任天堂的BOSS不熟。(－.－)但现在任天堂实在没有任何理由推出第三版NDSL。想实现梦想的话，现在就去入手属于你的NDSL吧。

宇总，加油！

我比较喜欢"游戏美图秀"这一栏目，如今琉璃姐走了，那这个栏目该由谁来主持呢？拿到82辑后，不出我所料，果然是最猥琐的LOLI控宇轩兄，虽然宇总很猥琐，但我依然很喜欢他，毕竟我也属于半个LOLI控啊，宇总，你要加油呀！不能玷污了琉璃姐留下的栏目啊。

大连 KILY

宇轩： 谢谢你的后半段，谢谢你的鼓励。

雷伊： 为什么只谢后半段话？前段说的都是事实啊。



众人： 宇总，哈哈哈哈……

我很谦虚

本人字丑，请谅解！如果看完我的信有什么不良反应，请将我的名字写在中奖名单的特等奖处，我看到后会及时与大家联系商量赔偿事宜……

呼和浩特 乔昕亚





雷伊： 这信的开头写的是挺有意思，不过你班门弄斧了，在马修的字面前……最起码马修看惯了自己那一笔字，看你的字应该不会有问题。

马修： 字丑吗？没觉得啊，看得挺轻松的，怎么了？



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

琉璃走了，胧月、软饼干、宇轩、liky、米格、紫枫，你们跟人家盲先知、乌冬、羽纹、马修、雷伊学学，一声不理。还有我强烈要求编辑部多加入女小编，火热秘技怎么没有开启码呀？

迷失的空气

马修：其实琉璃走时大家都去送了，送别的话嘛，选择刊登的。火热秘技栏目开启码的事也和主持人说了，上辑已经有了改变。至于多加入女编辑嘛，嘿嘿……

以后上掌门人就可以抽奖这样多好。

迷失的空气

马修：现在上掌门人也一样参加抽奖啊……其实这位读者的意思是只有上了掌门人才参与中奖吧，呵呵。其实每辑上掌门人的人根本没有中奖的人多。

1.曝光率太低了，现在也只有米格露过脸（不算胧月），看《UCG》多厚道，你们这样没亲切感啊。

2.快登招聘启示，并注明女士优先……

3.感觉狩猎季节的质量下降了……

烧猪肉

马修：编辑嘛，要求外语好文笔好，外表上没什么太高要求，所以大家就不必好奇这个啦。万一曝光后更没亲切感……

用写信的方式刊登的几率大？还是用电子邮件或者去levelup发贴的刊登几率大？不会因为从网上复制可以省下打字的麻烦而尽量少登平信吧？我们班有人这么说，反正我是不信。所以，看在我这么相信大家的份，就把我的信给登上来，让他们看看吧。

辽宁 潘越

马修：其实，无论平信还是电子邮件，我们都是一视同仁的。大家尽管好了，方便用什么形式来信就用什么形式。

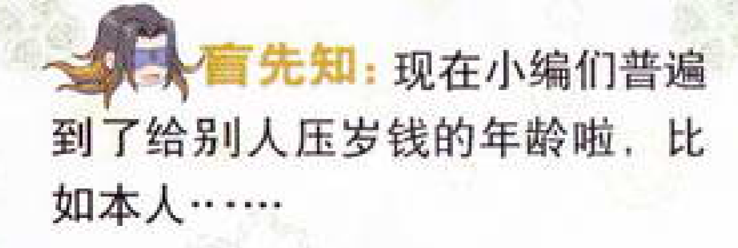
压岁钱何去何从

各位老编，做人实在太累了，自己的钱还得从红包里掏。每次过年我的红包全部交公，必须留下一部分，实在太累。这不，买《掌机王 SP》的钱也是去年“贪”下的，至少把一半弄到手，才能心安了。一般地，红包到手。第二天就必须交公，因此我不得不在第一时间从中分钱，原则上是三百贪一，四五百贪二，六百贪三，七百贪四……唉，人活着，不可少钱，不知各位老编有没有遭遇过和我一样的事情？宇轩一定会有吧。

杭州 王圣

宇轩：连我压岁钱交公的事你都知道，难道我们以前就认识？

马修：何止宇轩，本人当年的压岁钱也都交了公。



盲先知：现在小编们普遍到了给别人压岁钱的年龄啦，比如本人……



亲爱的小编们，本人为ACG狂人，狂P游戏数年（据说懂事时就开始P游戏了），功力深厚，不过吾乃一个女流，于众目（偶班帅男靓女外加老师一名）睽睽之下购入小P一个，结束了借机的时代，刚升到初二新班，偶偷偷带上偶珍爱的小P进教室，利用课余时间疯狂升级（好孩子不要学），引起了偶班众男生的注意，前来一探究竟，偶说：“偶对明星、逛街没兴趣，动漫、游戏、小P乃偶的挚爱，你们之中只要有机龄一年以上的尽管挑战，偶当全力以赴。”豪言壮语一出，来挑战的男生不计其数，然后我在男生们“⊙○⊙”的眼光下取得全胜，以后偶在偶们班独领风骚，教坏——哦不，是带领一大班女同志狂P游戏，成为学校一大传奇。

韶关 宅女韩某

胧月：嗯嗯，女孩子打游戏如果厉害，一般的男的还真不是对手。是吧，马修？

马修：喂，不要总试图套出我以前的旧事嘛。

宇轩：哼哼，其实厉害不厉害，和男女没关系的。不过你能影响一大班女生打游戏，看来你在班上也是女王级的人物啊。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12～15辑、第17辑、第19辑、第22～24辑、第26、27辑、第31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69、73～80、84辑，定价8.80元。《口袋玩家》第1～7辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38.00元。《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人百科全书》，定价28.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



玩友互动专栏

levelup.cn

栏目主持 宇轩

在FC和SFC时代有许多令我们值得回味的好游戏，那种一堆人围着电视，看着屏幕上"马赛克"跃动的情景，现在已经消失了。不过，NDS平台给了这些游戏一个复活的空间，素质不俗的《影之传说2》以及重制后的《热血躲避球》，都能够让我们重新拾起那些逐渐淡去的童年回忆。

怀念我们的热血系列

相信广大玩家对"《热血》系列"都不会陌生的吧，许多人的暴力之魂也是在这系列的游戏中爆发出来的(包括本人)。那好，废话不多说，让我们走进"《热血》系列"的历史中去吧！

http://bbs.levelup.cn/showtopic-594694.aspx

楼主：leijie

FC初代第一作：热血硬派

发售日：1987年4月17日

"《热血》系列"在FC上的第一部作品，没有采用Q版的形象，但是国夫和力的头像已经将他们的特点表现出来了。游戏风格和《双截龙》很相似，是根据一部漫画改编的游戏。故事讲的是国夫的同学被恶势力（三英会）绑架。国夫独自一人，先是在车站打败宿敌鲛岛力，再打败飞车，干掉女巨人铃木，进入黑社会的内部，并在和流氓头子(さぶ)的单挑中，将流氓头子做掉（对方犯规，竟然用枪……）救出自己的同学。

这是本人第一款接触的"《热血》系列"游戏，当时我可是曾经不吃不喝连续玩了5个小时啊。





Q版热血系列第一弹：热血物语

发售日：1989年4月25日

相信很多人都会玩过的了，毕竟是当时少有的伪RPG游戏，我也成对此着迷。打斗场面爽快不用说，游戏中还有很多恶搞元素，令人忍俊不禁。



热血时代剧

发售日：1991年7月26日

无语了，《热血物语》的古代版，但系统似乎有变化。



下面是非常暴力的运动

热血篮球

发售日：1993年12月17日

作为FC末期的《热血》作品。该游戏的素质相当的高，同时也是在国内具有很高知名度的《热血》游戏之一。玩法多样，操作复杂。会有多少人不知道呢？

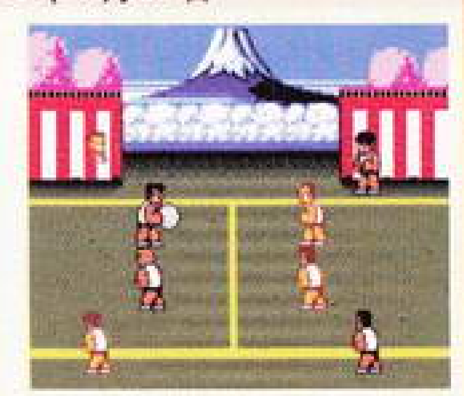


热血躲避球

发售日：1988年7月26日

作为早期的《热血》游戏，在人物造型和游戏复杂程度上还相对不够成熟，不过并不影响该游戏的可玩性。

游戏的暴力程度比起它的后辈有过之而无不及。



热血行进曲

发售日：1990年10月12日

《热血新记录》的前作，可怜的藤堂同样扮演了傻乎乎的坏蛋角色。越障赛、爬杆、PK等关卡的设计都充满了创意，看似简单，想玩好却还得花一番功夫去研究。是多人同乐的好游戏。



热血新记录

发售日：1992年6月26日

在热血大运动会中，国夫及热血高校的运动员们发挥的十分出色，使得冷峰学园的学生会长藤堂的计划落空。就这样，第二场运动大会开始了。

PS：在山田和藤堂对话结束后山田竟然哭了，不过我也不知道为什么，懂得剧情的朋友可以给我留言。

火のたま すぱいく

更多"《热血》系列"作品回顾请参看论坛原帖

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



83辑热点话题 好游戏多到玩不过来时……

PSP、NDS两大掌机都已进入成熟期，游戏类型丰富且大作不断，从2007年开始的大作频出的游戏大潮至今仍未有降温之势，作为玩家，当面对不断到来的大作多到玩不过来时，各位会怎么办？大家对这股大潮又有何看法？本辑，我们就围绕“好游戏多到玩不过来”这一现象来做讨论。

每天起床后第一件事就是上LU看新游戏出了没，出了的话是大作吗？看有得下吗？有得下的话，那有隐藏要素吗？有的话那有攻略和金手指吗？然后，兄弟们开工……

soisaywow

在这种情况下，我选择的是以下五点：首先，是不是任天堂本社的软件；其次，看看大家的反响如何；第三，只玩一线大作；第四，看评测；第五，现在对RPG免疫了，不喜欢练级，RPG很少玩。《FF》和《DQ》除外。

bew89631139

虽然大作很多，但是玩家总有自己最喜欢的一款，肯定会玩自己最希望玩到的。就像《UCG》里面的那篇文章，作为一个玩家，慢慢地品尝游戏给我们带来的欢乐和感动才是第一位的。我现在还在玩《CCFF Ⅶ》，然后玩《战神》，最后就是《MHP2G》了。慢慢地品完，然后再换。

白日做梦

先玩最喜欢的，其他的偶尔玩一下。

希罗ヒイロ

不急，慢慢玩，我们有的是青春。

幻＊阳

慢慢地一个一个玩，这样才能体会到游戏的最大乐趣所在。

RX840

找简单的玩，花时间的慢慢玩。

xgyocg

只要游戏能全情投入就好！

junowu

玩D版的觉得时间不够，玩正版的觉得金钱不够。

klarth

好游戏也分必玩和不必玩，就好像《寂静岭》，虽然大家都说它很好。但是我就是因为害怕而没玩。所以一般来说，我没有玩不过来的时候，只愁没东西玩。

ankakaxi

现在眼里除了《MHP2G》以外容不下其他任何游戏。

pspmhp

静静地选一款目前最想玩的游戏，然后只打这一个游戏直到通关，心情就会转变。

旋翼冰箭

好游戏不代表自己喜欢的游戏，要是自己喜欢的游戏多，就先简单地过一遍流程，等游戏淡季的时候再深度体验。

KOHAKU

没办法，通完一个再玩一个。

亨少

我会对这些游戏划分主次，自己最喜欢的定为主；如《MHP2G》，对兴趣一般的定为次，如《忍龙》。在狩猎被迫暂停（小P没电）后，可以利用小P充电的两个多小时来进行《忍龙》的血腥撕杀，待小P的Power恢复后，我又再次呼唤其他猎人继续刚才的狩猎之旅。不怕游戏多没时间玩，只怕有时间没游戏玩。

ljf528251

管他，好玩的都要摸一下。

mrain

时间有大把，慢慢来吧，其实也有点喘不过气来的说。

sd6jp001

一年到头踢《WE》，大作留着后面玩。

罗纳尔南

如果不用上学，不用上班，什么游戏都能玩了。（梦想……）

jzjzjz

好游戏就值得拼了命熬夜玩，呵呵。

pop1995

慢慢选着玩，太多的话可以发狂地冲关，《灵光》通宵ING……

362765885

慢慢玩，不着急。享受游戏乐趣才是最重要的！

Zero013

先挑最想玩的来玩，其他的延后，问题是现在延后的游戏已经非常多了……

马修

本辑热点话题

继承？开荒？

一些游戏在推出资料篇或新作的时候都会给玩家出一道难题：游戏支持继承前作的记录，那在玩的时候到底要不要继承？像是《怪物猎人 携带版 2nd G》里，就可以完全继承前作《MHP2》里的几乎所有的道具和装备，《口袋妖怪》也能继承以往培育的精灵。继承的话，自然能省下不少功夫，可以第一时间接触到新作的新要素；不继承的话，就能用自己的爱重新再体会一遍游戏的乐趣——这真是让人两难的取舍，各位读者你是怎么想的呢？本辑的热点话题，我们就游戏的继承问题展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年3月28日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“电影转换软件”、“4GB 组装记忆棒”、“神电神棒”等技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin！

FAQ电台

Hello，everyone！又到了FAQ 电台的时间了。这次首先要解答的是一位网络JJ带来的问题，她向我们询问，自己用电影转换软件为什么转换出来的影片总是声音画面不同步，甚至有时候转换出来的影片根本没有声音，而且这款软件还是她从游戏店老板那里购买的。听到这里，米格不禁为 JS 的无耻感到愤慨，影片转换软件基本上都是软件作者免费发布在网络上的，根本不需要花钱购买，而且许多国内网站都转载了这些软件，像 WinMEnc、WindMenCoder 这些常用的转片软件，各大网站都有下载。出现声画不同步或是没有声音的现象可能有两个原因，一个是由于电脑没有安装最新版的暴风影音或其他 Real、WMA 格式解码器，另一个原因就是转换软件是早期的一些不成熟的软件。有关视频转换的详细方法米格在 77 辑“米饼教室”中做过介绍，感兴趣的话可以找来看看。

♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫

接下来还是让我们回到栏目中继续看下一则问题。网上众玩友 Email 米格，想要询问现在的4GB组装记忆棒买哪种最好，是不是所有组装记忆棒在玩游戏时都会卡。其实一般情况下用组装记忆棒运行ISO并不会有明显的卡帧现象，只有极少数读取速度低于 5MB/s 的记忆棒才会出现卡帧。而有关哪种记忆棒速度最好这个问题，从目前市场上的记忆棒评测结果来看，读取速度最好的记忆棒就要数格式化后 3880MB 的记忆棒以及3839MB的记忆棒产品，3882MB组装记忆棒是目前市场上速度最慢的。不过由于3880MB记忆棒的写入速度略慢，因此我们最为推荐的就是3839MB记忆棒产品。而目前这种质量较好的记忆棒产品又出现了仿冒品，格式化后容量同样为3839MB，不过仿冒品的背后有4行文字，而速度高的 3839MB 组装记忆棒背后有5行文字，从这一点就能简单区别出两者了。有关组装记忆棒选购，在最新一辑《PSP 专辑》中有详细的介绍哦。



♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫

来自西安的读者廖翰琛来信询问，说自己按照《PSP专辑》第三辑中介绍的方法制作了神奇电池和神奇记忆棒后，PSP 屏幕发亮，但却无法进入 XMB 界面了。关于这个问题，我想廖玩友是误会了米格的意思。制作神奇电池和神奇记忆棒主要应用是为了刷自制固件或是降级。而刷过之后的电池放入后，主机本来就会自动读取神奇记忆棒上的内容，从而启动记忆棒上的修复程序，而不会进入XMB界面，除非你将电池还原回普通电池，或是不放入电池而直接插上电源启动主机，才能正常进入 XMB 界面，之后再启动神奇电池程序并放入电池，将神电还原成普通电池后，才能继续正常使用。否则除了安装时间机器，不然神奇电池是无法让 PSP 进入 XMB 系统界面的。

♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫

♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫♫♪♪♫

广告后来看 YXno123 的问题：“小编们好，我有个问题想请教一下。请问PSP版《尤哥朵拉同盟》比 GBA 版有哪些新增要素？如 EXTRA CONTENTS 最后一项如何开启；BF15A，BF24B 如何进入；卡片 35，36 如何得到；有无第 4 个结局等等。希望小编们帮我解答，谢谢。”这个问题就有请铭风同学来帮忙回答吧。有新角色、新关卡和新道具等，大都需要2周目才能体验到。而2周目还在选

项里增加了快速战斗的选项，让战斗变成一瞬间的事。EXTRA CONTENTS的最后一项是名台词集（名セリフ集），需要你在2周目重新游戏选择Hard并通关游戏才能出现。BF15并没有AB的分支，根据流程会直接进入。而BF14则会根据你是否在BF13第2部分进入两个集落并发生对话而进入不同的分支关卡。同样BF24也没有分支，新版中多出来的关卡是BF49（Hard模式中击倒BF48的BOSS后进入）。35，36是BOSS的限定卡片。在进入最后的隐藏关卡就可得到了。击倒隐藏关BOSS便会出现PSP版独有的第四结局了。



下面是北京**刘 涛**的问题："我最近把PSP-2000的系统刷到了3.71 M33-4，可是刷完之后问题就来了，现在每次开机时厂商的Sony的Logo和那音效都不见了，我试过恢复出厂设置，可是就恢复的那一次有，以后再开机就又没有了，和我一同刷机的另一台小P都没有这种问题，我想请问小编，这是系统问题还是我的机器有问题？" 都不是，其实这是自制系统的一个功能，作用是可以跳过开机时厂商的Logo，当然要回到以前那样也是可以的，只要按R键开机进入恢复模式，进入Configuration，在"skip Sony Logo"处点一下×键把它改为Disabled，接着退出就可以了。

接着来看玩家**吴 霜**的问题："小编好，我在玩PSP《无双大蛇》，但卡住了，一个是吕布专用道具，10分钟千人斩，我怎么砍也没在限定时间里砍够1000人。还有蜀势力5章'吴郡の战い'，PSP版的东砦没有射箭塔楼，该怎么破掉东砦的伏计啊？"10分钟正常地打想打出千人斩确实超麻烦，这里我们就利用BUG来打好了。选简单难度，吕布冲进人群中挥几圈，在被砍死的敌兵倒地但未消失时立刻存档、退出，再读档进入游戏，刚才被砍死还没消失的士兵就会以一丝血的状态复活，虽然诡异，但这算是个良性BUG。吴郡の战い中，PSP版的东砦虽然没有射箭塔楼，但有忽然出现的幽灵兵，幽灵兵是三国士兵，和涌入的战国士兵完全不同，把这些幽灵兵消灭掉，东砦伏兵就会被迫出现。



FAQ电台

烧录卡大战又一次打响，新品烧录卡不断上市，究竟我们该选择哪一个？"玩转NDS"栏目将会为你带来更多更全面的烧录卡评测，让你选卡不用愁！

让我们看看**刘 希**读者的来信："各位小编好！小弟最近在玩《哆啦A梦 野比太与绿巨人传DS》，现在刚打到另一个世界。那个长得像甲虫一样的BOSS怎么打都打不动！救救我吧。还有那个神仙老爷爷，前几次它会增加我最大HP，以后就不出现了么？道具栏上写他会实现三个愿望什么的。"对付这个BOSS需要想办法到它身后，可以利用上方的树藤或竹马道具。在敌人身后使用芭蕉扇将蓄力值蓄到最大，BOSS会被风吹翻过来。此时马上切换成野比太，使用竹马往它身上踩下去就可以造成伤害。机器神仙后期还是会在迷宫中出现的，到时候他会问你想要获得什么样的状态。能选择的有无敌状态、恢复同伴精力等。

常熟市的**孙 飞**玩家来信问道："《世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯》里的新职业巫医有一些技能不知道什么效果。"下面就是这位玩友所询问的技能解释。另外，游戏中虽然写明这些攻击是斩属性的，但是实际效果却是无属性。

巫剑：盲封头斩	敌人如果在失明状态则追加头缚效果
巫剑：毒封脚斩	敌人如果在中毒状态则追加足缚效果
巫剑：睡攻大斩	敌人如果在睡眠状态则加大伤害
巫剑：恐吸大斩	敌人如果在恐惧状态则自己HP回复
巫剑：麻封腕斩	敌人如果在中毒状态则追加腕缚效果
巫剑：咒吸大斩	敌人如果在诅咒状态则自己TP回复

最后照例是压轴问题，上海玩家**李 翔**提问："有几个《MHP2》的问题想请教一下：①突然很需要铠玉，但忘了这种"下级货"在哪里获取了，还请小编们指点指点。②很早就看到官方宣传《MHP2G》的时候说到武器数量是前作的两倍，不知道这个具体是啥概念？③长枪会在新作中得到加强么？①铠玉可以在农场里去挖，"奢侈"一点的可以去做村长双金狮任务，一次奖励20个呢。②具体概念？前作的武器数量总和在750，两倍数量于它，李读者应该有较为清楚的认识了吧。③目前还不知，小编也很纳闷为何这次Capcom对武器的强弱平衡改动只字未提。不过在下辑的攻略中会由小编亲自测试后公布答案的。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语

LIKY



◆《MHP2G》降临，狩猎大潮汹涌来袭，近期编辑部的最流行游戏注定是属于《怪物猎人》的。

◆另外，掌机王小组出品的《怪物猎人百科全书》已经上市，该书收录了大量珍贵的官方设定资料，对于"《MH》系列"的世界观、怪物、武器、防具等等都有深入的考究和分析，绝对是猎人们不可错过的收藏品，在此强力推荐。

◆今晚仰卧，明早起坐，明晚俯卧，后天早上撑，锻炼，其实很简单。



胧月

★我觉得当一名推销员，特别是当减肥产品的推销员是比较辛苦的一件事情。试想一名女生随着人潮步出地铁站，迎面一个减肥产品推销员直勾勾地奔向自己，估计连杀人的冲动都有了。好吧，虽然我也承认这个场面很逗就是了。

★《灵魂能力4》香华公布了，看着人设原图与实际画面的强烈反差，我知道魂组已经抛弃亚洲市场了。不过通过几个游戏片段，欣喜地发现本作系统有点回归2代的意思。现在想起来，当时给3代那么高的评价真是游戏人生的一大污点，请大家自行无视，并原谅我当年的年幼无知吧。

软饼干

◆《MHP2G》还没 出之前，饼干便开始了热身运动，把《MHP2》拿出来耍一耍。由于之前《战神》玩得过火了，在《MHP2》里老 是按错键。比如当怪物朝自己冲来时，慌忙中按L进行防御，结果可想而知；(— —)老是以□键作为攻击起始键，结果就是浪费N多道具；看见高台的时候就想连按×来进行二段跳……

◆天气慢慢热起来了，蚊子又开始肆虐起来，晚上睡觉不关窗就会被蚊子得手，关了窗又热，真是矛盾 啊。

宇轩

▲现在的网络到底有多可怕，偶也不知道。

PS：2分钟Google出3年未见老友详细地址及相关信息后有感。

▲所谓的学习，即是掌握生存所必需的思维方法。重点是思维本身，而不在于学习的结果。

PS：我要到几岁才能把这话说给我孩子听呢？

▲在家乡论坛发了个"心情散文"，未通过审核，第二天被封IP。

PS：非常郁闷。

羽纹

★近日得知好友准备结婚，这里先送去美好的祝福。可能是由于婚前压力较大，和他聊天时能从话语中感觉到一丝"痛苦"，所谓的"婚前综合症"应该就是如此吧？喂，我说你小子，关键时刻咋就不像个爷们儿，赶紧雄起噻！

★3月26号国足主场战澳大利亚，27号《MHP2G》隆重发售，啥也不说了，静静等待这两天的到来吧。

★预定和朋友一起去香港逛一下，倘若五·一有空的话，应该就定在那几天了。



(–0–) 去了一趟广州，才算是开了回眼，知道了什么叫做电玩批发市场，琳琅满目的各种周边产品看得米格真是眼花缭乱，真想把这些东东都带回来，拿到我们“SP评测室”为大家测上一把！

米格



(i_i) 推荐大家看《同居牢友》这部喜剧片，故事的主人公为了报复人、折磨人，差点把自己的命都给搭进去，最后还是与宿敌建立了兄弟般的友谊，才一起逃离了监狱，实在是一种讽刺。不过人生本来不就充满了讽刺吗？

(–p–) 陪伴自己多年的D900再次出现问题，不过米格还是决定让它寿终正寝。最怕的就是数码产品出现问题，修理所花的费用、精力往往要比你购买时花费的还要多！

盲先知

○因为做专题的缘故，又去复习了希腊神话的资料。结果悲惨地发现自己一直把很多希腊神和罗马神弄混了。唉，谁让他们的名字都那么长那么难记呢。不过后来发现，其实即使是神话的作者和传播者自己也搞不清楚啊……

○某天突然嗓子疼得要命，而且浑身无力什么都不想干，晚上回去后才发现是发烧了。(= =b) 赶紧裹好被子睡觉。第二天早上起来再一量体温，完全正常，果然我“HP回复（大）”的技能不是盖的。

○闲了出去逛的时候淘到张仓木麻衣演唱会的DVD，喜欢她的过程很奇特：某次在看一个格斗游戏的连技录像的时候，发现那个录像的背景音乐蛮好听的，充满了动感与活力。过了一两年之后，才偶尔在朋友那里又听到这首《Stand Up》。不过最近她的状态似乎有所下降，加油吧，希望能再推出好听的歌。

马修

◆前一段时间忙到觉得身体不是自己的，而来自于《无间道》的那句“过了明天就没事了”也成了我的口头禅，电影里说这话的人都没活过第二天，还好，我挺过来了。

◆得意时莫忘失意之痛，失意时莫忘得意之欢——我常用这句话来鼓励失意中的自己，但从没用这句话警告过得意中的自己，因此这句话现在已经沦落为我不爽时自欺欺人的阿Q式语言。

◆逝者已逝，生者偷生，我现在最该做的，应该是直面现实。

◆紫枫本辑因某种原因缺席“小编寄语”，这里由我给他向各位读者朋友请个假。

雷伊

■《大众高尔夫5》终于成功更新了，现在每天晚上和朋友们在网上对战，感觉十分惬意。有几次晚上进某个房间的时候，遇到一群网络ID都是来自“《逆转裁判》系列”的《逆转》FANS，在预约了大会、等待开始的那段时间里，与他们交流一下对《逆转》的看法来打发时间倒也不错。

■GC新大碟的限定版居然分为AB两款，曾经“不那么商业化”的GIZA终于开始向Avex渣致敬了么。

■《PERSONA4》的人设居然能比《PERSONA3》更烂，来人呐，快把那副岛啥的拖出去喂X。

乌冬

◆刚到3月，深圳的天气就像夏天一样，这样带来的第一个问题就是蚊子又开始肆虐，这段时间因为蚊子已经好几晚都睡不好觉了，更可气的是用了各种灭蚊办法都还是不见好转，不行了，再这样下去我就要神经衰弱了。

◆本月第一大事，《MHP2G》发售，办公室里已经有不少猎人重操旧业，准备迎接它的到来，相信这次一定会又会掀起一阵全民狩猎的风潮。

◆《高达00》剧情渐入佳境，不过从众多角色开始陆续领便当的情况来看，本作离结局已经不远。

◆最近总是被人乱安些古灵精怪的外号，颇为苦恼。



本打算以“凡人物语”作标题描述一下自己的平庸。比起雷伊、羽纹等这些在国内游戏圈子某一领域内屈指可数的达人，似乎只有“比我聪明的没我帅，比我帅的没我聪明”可以自我安慰一下。当然，我并不喜欢精神胜利法就是了。

想归这么想，终究还是没写。因为我随即又发现，就连平庸，自己都平庸得没啥特色。从早晨刷牙中午吃饭晚上睡觉写起？太阿猫阿狗了。于是，就想到写点平时不太能说的东西，这些也许能稍稍激起你们的兴趣吧。

一、“胧月姐姐你好！”

很头大的问题，头大到什么程度呢？百口莫辩。UCG的DVD中露过脸？那是没用滴！掌门人里声明过？又不是每个人都一辑不落地买。于是，悲剧一直持续着。

算是咎由自取，在此爆料一下，第一版的小编形象的确是按我喜欢的一位女性角色画的，但！我跟画师交待过要男性化了啊。这里贴出来给大家看一下吧，玩过《新天魔界Ⅳ》的人应该知道，クレインクレイン。



一帮撰稿人跟我混熟以后开始“月姐姐”、“月姐姐”地乱叫。如果是女生这么叫多少还有点百合的美感（我真不纯洁），如果是男生……我说你们这些死宅男御姐控能不能收敛点哈？咱脸长得又不像瑞穗。

写到这里，宇轩递过来几张稿件：“月姐姐，校对一下吧。”我盯着他一字一字地说：“你只剩下三秒了。”

二、“胧月，请问你最恨哪个同事？”

有点佩服自己了，这都敢写。

你们可能猜我会这么说：“我最恨咱们领导，光知道工作不知道休息。”胃酸翻涌中。

其实，我恨雷伊已经有一段历史了（一般人我不告诉他）。大学四年级，看到UCG的招聘信息后兴冲冲地投了简历。没隔半个月，雷伊上岗。于是，我一度嫉恨被他抢了饭碗，回想起来那时的确很傻很天真。

正式来到这里工作后，第一个留意的当然就是他了。必须要承认，雷伊同学作为一名文编几乎无懈可击，不愧是抢了咱饭碗的人哪！（TAT;）

现在我跟雷伊的关系当然很不错，如果大家还记得我以前提过的内涵房东，那在此爆料——那个人就是雷伊。每个月月初当我递交完房租水电费，看到这家伙喜笑颜开的样子，旧恨新仇又一并发作。于是乎看完《蝉鸣》后，雷伊就很认真地问我：“你会不会有一天用柴刀把我剁掉啊？”三个字：“保不齐。”



三、“你丫是一索青！”

为什么你会这么说我？翻翻《掌机王SP》，我没说过任天堂坏话，也没给PSP的游戏乱打高分，这个结论怎么得出来的？不过既然有人这么疑问，当然要给个答案。

答案，不是。

大凡带“青”字的称号都透着一股牛劲。我认识一索青，此君整天盼着任天堂大楼倒塌，甚至还想出一系列使其倒塌的详细方案，我很庆幸他没生在中东地区。

细数索尼阵营和任天堂阵营的游戏哪边我玩得比较多是不可能了。不过任天堂阵营的一些大作我几乎不玩，比如《马里奥》啊、《任天狗》啊、《口袋妖怪》啊，反倒是《神宫寺三郎》、《西村京太郎》、《赤川次郎》这些游戏比较对我胃口。原因很简单，我动作游戏苦手得很，加之比较没情调，所以特喜欢那些能一键通关的游戏。其实在索尼阵营，也是玩《绝不饶恕你》、《恐怖惊魂夜》、《忌火起草》这些。



“私は靠！君、有才すぎる！”有人大吼着质问我，回避任天堂大作的还不是索青？我回答，我还不玩正统《FF》呢，那算什么，世嘉青？拜托，你们就让先人安心地作古吧……

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第82辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



佛山市	叶溢威
杭州市	王云

一等奖





温州市	林毅
上海市	彭逸敏
永康市	杨剑
北京市	杨思远
吴江市	杨阳
肇庆市	尹志坚

二等奖



长沙市	陈卓
苏州市	黄仁昊
白银市	靳雯丽
福州市	李奇
咸阳市	李若水
天津市	孙海峰
大连市	孙毓迪
广州市	汤航
大庆市	肖靖川
长春市	赵政

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

荆州市	董威
富阳市	何雨轩
广州市	欧耀君
武汉市	杨骏
廊坊市	杨鑫
青岛市	张志亮

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖



想秀你就来！

交流空间栏目改版酝酿中！现征集各位玩家的游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片，相机、手机拍摄均可。并将照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中。

苏琳　　昵称：黑山老妖

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《MHP2》、《女神侧身像》、《FF》、《逆转裁判》
地址：北京市崇文区东茶食胡同161号
邮编：100062　　QQ：799151131
Email：799151131@qq.com
想说的话：被踹飞时一定要叫得华丽，嗯嗯。

竺若颖

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《英雄传说》
地址：河南省郑州市金水区纬四路15号院24号楼16号
邮编：450003
电话：0371-65741680
想说的话：马修大哥你做的《口袋玩家》精彩极了！

吴寒　　昵称：小寒寒

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：太多
地址：广州市荔湾区站前路85号
邮编：510160　　QQ：471615581
想说的话：琉璃一路走好，我会一直支持你的！

王思节　　昵称：冰心

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC、GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》、《恶魔城》
QQ：953669318
Email：wsj123wsj123@sina.com
想说的话：《掌机王SP》越办越好，编辑们天天开心！

时鹏　　昵称：刹那·F·清英

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP、GBM、PSP、iDSL
喜欢的游戏：《空之轨迹》、《高达》、《火焰之纹章》
QQ：578001793
电话：6592020
想说的话：《火纹》粉丝加我QQ，希望与你们交流心得。

钱佑祥

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP（被偷了）
喜欢的游戏：《最终幻想》、《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：江苏省南通市孩儿巷凯旋花园4幢104室
邮编：226001　　QQ：540791350
想说的话：PSP啊你到底在哪，我太想你了。

王宇唤

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP（被收了）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《牧场物语》、《超级大战争》
地址：江苏省南通市平安路和兴花苑15幢404
邮编：226001
想说的话：什么掌机我都有，却都不能玩，这让我如何是好！

颜伟彬　　昵称：乱宙

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《塞尔达》、《铁拳》
地址：厦门市海沧大金门花园六号楼410室
邮编：361026　　QQ：513184148
Email：zorker@163.com
想说的话：信有寄到吗？谢谢。

黄磊

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA SP、NDSL（快了）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《马里奥》
地址：福建省南平市延平区八一路659号404室
邮编：353000
电话：13405913517
想说的话：祝大家节日快乐！

胡乔

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：广东省湛江市霞山区人们东一路2号东楼704房
邮编：524002　　QQ：359176926
想说的话：愿NDS的脚步踏在我无聊的生活上，让我从此快乐开心。

傅军　昵称：你死了吗

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBM（卖了）、PSP（刚入）
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：浙江省杭州市萧山区第五高级中学308班
邮编：311202　　QQ：604191169
想说的话：我玩得很孤独，希望广大玩家给我来信，回信率100%！

许克

性别：男
拥有掌机：PSP、iDSL（订购中）
喜欢的游戏：《最终幻想》、《PES2008》
地址：淮南市第一中学高三（12）班
邮编：232001
电话：13635542814
想说的话：快点高考吧，考完就解脱了！

闪陆松

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《光明之魂》、《最终幻想》、《寂静岭》
地址：河南省沁阳市永威学校高三理（2）班
邮编：454550　　QQ：529053024
Email：zhaopuhua01@163.com 电话：15839177520
想说的话：对掌机感兴趣的，快快地、统统地、多多地联系我吧。

李朝鑫

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《应援团》、《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：江西省赣州市赣四中高二（6）班
邮编：341000　　QQ：714838293
想说的话：在游戏中学习，在学习中游戏。

杨波

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《机战》
地址：北京市海淀区花园路5号院14号楼1门301
邮编：100088　　QQ：757180387
想说的话：不求中奖，只想结交更多同好，欢迎来信！

潘昭德

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：广东省潮安县庵埠镇文化路44号
邮编：515638　　QQ：241660378
想说的话：希望多认识些朋友，一起交流。

李磊

性别：男　　年龄：18
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《怪物猎人》、《寂静岭》
地址：陕西省西安市 西安石油大学南区 3#629
邮编：710065　　QQ：445988055
想说的话：希望各位文者编者工作顺利，身体健康。

林刚

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》
QQ：731471262
想说的话：我希望能和更多的游戏爱好者互相交流。

冯家健　昵称：zero

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》、《恶魔城》
QQ：824926574
想说的话：爱掌机的都来加我吧。





栏目主持 米格

共同举办 "五·一天下聚会二度升温" 活动开始啦！









四大电玩媒体携手

记得去年的今天，也是由米格写下的这段天下聚会号召帖，号召大家投入到"天下聚会"的热潮中，号召大家一起加入"天下聚会"的大家庭。而今年，米格在这里再次呼吁各地玩友，让我们掀起聚会的热潮，在五·一过足聚会瘾吧！本着为全国各地广大玩家提供一个开放的、健康的联系交流平台的主旨开设的"天下聚会"栏目，目前已经在上海、西安、南宁、大连、昆明、成都等地召开了多次掌机玩家聚会活动，获得各地玩家广泛的支持和认可。而本次"五·一天下聚会二度升温"活动，将会由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《PSP·e族》以及Levelup网站四大媒体联手举办，投入更多的奖品、进行更全面的报道！不仅如此，我们还会对聚会主办者给予奖金支持，让聚会的热情更高、更旺！欢迎各地聚会群体加入到我们的活动中来，"天下玩友聚会，再度燃烧热情"，联系专用邮箱：mig@ucg.com.cn，欢迎大家来做客！

活动详情请关注"天下聚会"
网站：http://juhui.levelup.cn











本辑收录的是球迷兼掌机FANS的罗纳尔南的足球游戏随感。虽然PSP和NDS凭借充足的机能，让足球游戏得以大量出现在掌机平台上，但表现上是否让玩家满意？而玩着这些足球游戏，身为掌机玩家的你，又有何感想？接下来的文章，你是否有同感？"自由谈"仍在开放征稿，各位有题材有想法，就大胆地投来吧。

文 罗纳尔南

近期掌机足球游戏随感

每年年底到次年春天，总是足球游戏争相登场的时候。2007年年底到2008年春也不例外，除了《胜利十一人》（以下简称《WE》）与《FIFA足球》（以下简称《FIFA》）两大系列在各大家用机平台和PC上的传统之战，两大掌机平台上的足球游戏近期同样热闹非凡。从去年10月底发售的NDS、PSP双版本《FIFA足球08》，到最近才发售的PSP版《WE2008 无处不在》，这一阶段的掌机足球游戏笔者都一一把玩了一番，感触颇多，不过思绪复杂多变，于是理清想法，动笔写下这篇自由谈，算是一篇带着自我剖析的、和掌机上足球尤其是近期推出的几款足球游戏有关的随感。

用手踢球的玩家

和不少成年球迷一样，笔者也是个光说不练的人，其实打从进入高中算起，已经很久没有好好踢过一场球了。最初是学校由于场地狭小，校方不允许踢足球；后来场地倒是有了，一起踢球的人却找不到了。所以如今惟一还可以作为球迷的证据，就仅仅剩下偶尔够买来看看的体育类报刊杂志了，偌大个家里，再也找不出和足球有关的东西。

好在我还有掌机，掌机上还有足球游戏。对于足球游戏，笔者喜欢《FIFA》、《WE》这类纯操作的SPG多一些，而诸如《足球经理》、《创造球会》一类的SLG，几乎很少去玩，甚至相关知识都寥寥无几。这是有原因的，一方面经营类的足球游戏都具备大量的文字内容，对于外语苦手的本人来说，只能敬而远之。而且就算抛开语言问题不谈，我最初玩足球游戏的目的也很简单，就是为了去体验现实中我无法感受到的东西：带着自己喜爱的球员，看着他一次次进球并快乐不已；又或者率领着中国队，去夺得那个遥不可及的大力神杯。这些不能在现实中获得的成就感只能在游戏中找到，而能获取这种成就感的游戏，自然非《FIFA》、《WE》等依靠操作完全还原真实比赛的作品莫属，这是经营类的足球游戏无可比拟的，因而下文中提到的"足球游戏"也仅仅指代《FIFA》、《WE》这一类。



当然了，随着年龄的增长，"获取现实中不能得到的成就感"这种理由早已不再是玩足球游戏的原因了。因为这时候不仅仅是没空踢球，到了一定的年纪，突然发现连看球都变成了一件奢侈的事情。自从学会上网以来，多元化的娱乐方式令自己眼花缭乱：论坛灌水、在线电影、QQ聊天、网络游戏……形形色色，扑面而来，大量的业余时间被谋杀。再加上平日里还要玩玩掌机，时间真的所



剩无几。看球，这种“古老”的娱乐方式与我渐行渐远。这时候，玩足球游戏就起到了和过去观赏足球比赛一样的效果，能让我提醒自己还是个球迷，或者说曾是个球迷，于是我成为了用手踢球的掌机玩家，好在“《WE》系列”对比赛真实度的还原非常到位，玩起来确实能找到点看球的感觉，倒也不亦乐乎，自打有了PSP，《WE 10》便一直在我的PSP里常驻，直到今年一月《WE 2008》发售后，它才被后者替代光荣“下岗”。

从“一”到“四”的期待

“《WE》系列”自1995年初次亮相以来，便以锐不可当的王者气势撼动了《FIFA》在足球游戏领域原本不可动摇的地位，而从那时候起，《WE》和《FIFA》的王者之争便无终日，延续至今。不过最初的《WE》和《FIFA》有着大不相同的理念，一个注重对真实比赛的还原，一个看重游戏的娱乐性，加之关注的平台和玩家的受众群也不尽相同，(《FIFA》更注重PC平台而且欧美玩家居多，而《WE》则一度是家用机专属游戏且亚洲玩家居多。)因此虽然有竞争，但是正面冲突不算多，因而都有各自的支持者阵营。不过到了近年，二者互相取长补短，整体水平越来越接近，而且随着《WE》的海外版“《职业进化足球》系列”(以下简称《PES》)全面登录PC，玩家群体的重合面也越来越大，两者的正面交锋已然到来，而且愈演愈烈。不过在家用机和PC平台以外的掌机平台上，《WE》和《FIFA》的历史却是另一番景象。

在NDS和PSP诞生之前，《WE》从不关注掌机市场，要不是2002年世界杯前夕一款应景的《WE Advance》推出在GBA上，《WE》也许就永远不会出现在GB系列掌机上了；反观“《FIFA》系列”，自始至终贯彻着全平台发售的理念，让该系列在掌机上也一直活跃着，不过限于当时掌机机能远远落后于同时期家用机，掌机版的《FIFA》实际影响力平平，但就“《FIFA》系列”本身在掌机上的成长而言，从GB、GG到GBC、GBA一路走来，其进步是有目共睹的。

从前的掌机足球游戏，尤其是GBA时代，除了《FIFA》，只有一些不知名的厂商推出的作品，水准远不及《FIFA》，而且也很少有哪个系列能做到每年最少发售一作的速度，因而在GBA时代，每年一作的《FIFA》成为笔者对掌机上足球游戏惟一的期盼。(在有世界杯举办的年份，除了正统作品，还会推出一款“世界杯”版《FIFA》。)

随着PSP的诞生，掌机市场不再任天堂一家独大；而NDS，则让掌机在日本乃至全球的影响力一时间超过了家用机。正是这两个因素，使得《WE》和《FIFA》的战火真正意义上蔓延到了掌机平台。《FIFA》的全平台发售理念仍旧保持着，于是NDS和PSP每年各一款的《FIFA》自然必不可少；而发迹于PS主机的《WE》对PS系机器从不吝啬，PSP版《WE》的发售简直就是情理之中，加之NDS的大放异彩也让Konami开始关注起这个已然超越了传统家用机市场规模的掌机平台，于是NDS上也有了《WEDS》。就这样，作为掌机玩家的我，原本一年一次的期待，一下子变成了一年四次。

说说四款游戏

既然说到了“一年四次”的期待，就来先简单说说2007～2008年度的这四款掌机足球游戏。

《FIFA'08》的NDS和PSP版都于去年10月底发布，因为机能上的差距，两者的整体水平相差甚远，PSP版注重画面的表现力和对家用机版的还原，NDS版仍旧注重对双屏和触摸的利用，加入了许多别开生面的全新玩法。但是感觉这两款作品的表现并不尽人意，PSP版的画面相比之前的《FIFA'06》、《FIFA'07》来说进步不大，而且操作感也不尽人意；NDS版虽说加入了利用触摸屏的“点球大战”，不过这小小的创意并不能掩盖游戏本身的不足。


▲NDS版《FIFA'08》颇具特色的点球大战。

再说《WE》，自从NDS上第一作《WEDS》让很多人大失所望之后，续作的关注程度已经大不如前。但俗话说得好，瘦死的骆驼比马大，即便前作的表现可以算得上《WE》诞生以来在各个主机平台上最差的一次，但是凭借NDS令其他主机望尘莫及的普及程度和“《WE》系列”的金字招牌，第一作《WEDS》的最终销量也并不算低，所以续

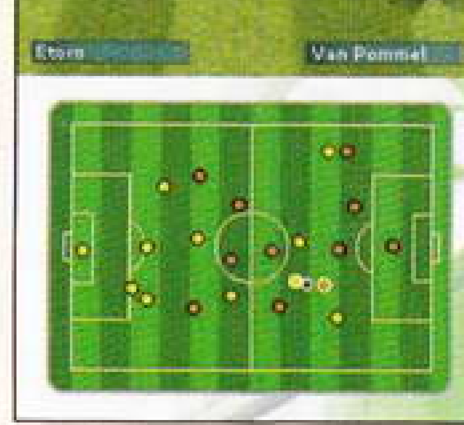
作《WEDS GG》依旧如期而至，而且Konami的重视程度也相当之高，前期的宣传工作相当到位，在电视广告中也不忘醒目地写上“销量最高的足球游戏系列在NDS上的第二作”这种字眼。因而《WEDS GG》虽然不及《WEDS》第一次登录NDS平台时受到的关注程度高，但也人气也不低——不过等到真正发售之后，还是不可避免地再度出现了和前作发售时同样的状况：毁誉参半。喜欢它的人只去看优点，不喜欢它的人只给它挑刺。其实《WEDS GG》相比前作的变化确实不大，虽说在保留了PS时代《WE》经典操作的基础上还加入了全新的“2v2”对战模式，以及强化了原创的“世界挑战模式”，但总给人华而不实的感觉，前作中真正为人诟病的地方没有丝毫改进。比如我个人认为最大的两个缺点：没有比赛解说和球员形象简陋。关于解说，Konami的做法实在令人匪夷所思，无论是PSP上的三作《WE》，还是NDS的两作，始终不肯加入语音解说(按理来说硬件方面应该没有丝毫问题，毕竟连当初的GBA版《WE》都有全程解说)，“没有解说”可以看作是掌机版（不包括GBA版）的通病，那么“球员形象简陋”这个缺点实在是让人难以接受，这也是很多人认为NDS上《WE》不如《FIFA》的原因，虽说NDS版《FIFA》的球员外型做得也不算生动，但我们至少可以一眼分出长发的小罗和光头的大罗的区别；《WE》则不然，清一色的平头发型、看上去没有丝毫差别的球员身高、永远是马赛克的球员面庞，惟一辨别球员不同的就是肤色了。这样的情况若出现在若干年前的MD、SFC主机上还可以理解，但是在如今的次世代掌机NDS上也是如此，实在是说不过去，这只能说是Konami的不思进取，难怪有玩家会抱怨：还不如做成封面上卡通形象为主角的2D足球游戏。我想如果“球员的形象简陋”这个问题得以解决，NDS版的《WE》一定会有质的飞跃，真心希望NDS上下一作《WE》能够修正这个问题。

PSP版的《WE 2008》是四款游戏中最晚发售的一款，也是今年《WE》全平台作品中最后发售的一款，在其他版本都已经发售近3个月后，PSP版才在2008年初姗姗来迟。对于本作，我个人认为是掌机平台上最优秀的足球游戏。从《WE 9》到《WE 10》，PSP版《WE》有了脱胎换骨的改善，而这款续作，无论是Konami本身还是足球游戏玩家，都对其寄予了厚望。而该作的表现也确实没有让支持它的人失望，除了保持前作的优良手感，对于《WE 10》中球员显示方面的BUG也做了改进，像前作中频频出现的随意“手球”现象已经很少再会发生了。此外“世界挑战模式”的加入、与PS2版通用的存档数据、自定义MP3歌曲播放等全新尝试都让人赞不绝口，事实上PSP版的《WE》也是最接近家用机版的掌上足球游戏，虽说和PS3、360版无法相提并论，但和PS2版相比已经非常接近，这一点是其他掌机足球作品难以比拟。当然了，缺点依旧存在，比如前面提到的没有解说语、屏幕的残影问题，好在瑕不掩瑜，《WE 2008》又要在我的PSP上一直玩到《WE 2009》发卖了……

非主流足球游戏

现如今“非主流”一词很流行，非主流，自然是“主流”的反义词。就像可乐市场虽然已经在“百事”和“可口”的统治之下难以撼动，但依然有“非常可乐”这样的“非主流”活得很自在。近期掌机上的足球游戏，除了前面的4款，也有两款这样的“非主流”评价不错，值得一玩。

非常巧，这两款游戏竟然都是来自缺乏优秀足球游戏的NDS，并且在掌机上属于NDS独占。其一是《真实足球2008》，该游戏在欧美地区人气很高，尤其是在手机游戏玩家中，算是一个赫赫有名的系列，本次的NDS版备受瞩目，而且从当时的游戏视频介绍中来看，该游戏和“《WE》系列”的操作方式毫无二致，并且游戏画面上却远胜《WEDS》一筹，所以这款不是《WE》的游戏却给人胜似《WE》的感觉，而且本作先于NDS版第二作《WE》发售，气势上先声夺人，笔者当时也是非常期待。不过等到游戏正式发售并体验过后，才发现和视频中的介绍相比，该作的游戏性有些言过其实，虽说操作等方面确实非常接近《WE》，而且画面表现不俗，但是最大的问题来自两个方面：一是游戏中的足球物理运动轨迹非常怪异，有种轻飘飘的感觉；二是游戏的镜头追踪视角也非常奇怪，虽然可以更改，但是玩起来还是有种眼花缭乱的感觉——这种最基本的问题若得不到解决，游戏性自然一落千丈。不过该作精美的画面却给笔者留下了深刻的印象，有玩家抱怨NDS上没有好足球游戏的时候，甚至这么说：“如果NDS上有一款足球游戏，具有《WE》的操作手感、《FIFA》的实名授权和语音解说、《真实足球》的画面，那么NDS的足球游戏将不再有遗憾。”虽然这是句玩笑话，但却把NDS玩家们渴望NDS上出现一款优



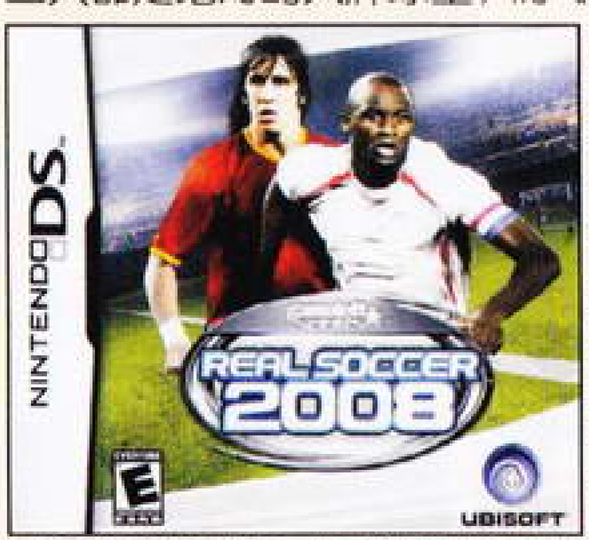
▲《真实足球2008》的游戏画面确实不错。

秀足球游戏的心情表达得淋漓尽致。

另一款，是NDS版的《FIFA街头足球3》，其实严格意义上来说，这款作品也不能算作正统的模拟比赛类足球游戏，因为比赛的场地不是绿茵场而是街头，参赛队员各队也只有3人。本作的表现应当说还算令人满意，虽然谈不上精彩，但是游戏性不错，游戏更加看重比赛中的过程而不是结果，游戏时杂耍般的过人和优雅的传球才是玩的动力，完全娱乐化的足球，仿佛让我们看到了多年前那个以“娱乐足球”为目的的“《FIFA》系列”。另外本作中的人物全部采用了漫画形象，而且是典型的美式画风，人物线条粗犷却不失幽默感。此外本作和NDS上前作《FIFA街头足球2》除了名称上有继承关系以外，其他方面大相径庭，简直就像两款完全不同团队开发的游戏，视角、操作方式完全大变，甚至连入选的足球队都进行了大换血，这也正好把“《FIFA街头足球》系列”和正统“《FIFA》系列”的不同点体现了出来：“《FIFA》系列”重在继承，在以往作品的基础上一点点改善和进步；而“《FIFA街头足球》系列”则是彻底的大变身，玩着新作品会有一种和前作截然不同的畅快感。

日版欧版汉化版

2002年世界杯以后，《FIFA》、《WE》流行起了寻找足球明星做代言人的风潮，到了今天，足球游戏封面上没有球星代言似乎就低人一等，这几款掌机版也不例外。今年《FIFA'08》的封面代言人是巴西球星罗纳尔迪尼奥和英格兰前锋鲁尼，二人都是绝对的大牌球星，而《WE》同样找来了如今炙手可热的曼联队天才球星小小罗代言《WE 2008》。《真实足球》虽然没有请到以上诸位大牌球星，但也不甘示弱，法国中场大将维埃拉和西班牙后防中坚普约尔成为了封面代言人。《FIFA街头足球3》则是卡通版球星代言，罗纳尔迪尼奥、加图索和克劳奇的漫画形象夺人眼球。NDS版《WEDS GG》是个例外，没有邀请任何球星，而是用一个原创卡通形象代言，不过欧版和美版的NDS《WE》(欧版美版名为《PES 2008》)与其他主机上的《WE》一样，采用了小小罗代言的封面。另外根据版本的不同，不同地区版本的《WE》封面中还会加入了一位在该地区比较出名的球星。《FIFA'08》则是根据地区的不同，调换了罗纳尔迪尼奥和鲁尼的位置，亚洲版封面是小罗在前鲁尼在后，欧版正好则相反，鲁尼在前小罗在后。美版是个例外，采用了小罗居中，两位美国本土球员在其左右的封面。



▲两位老将代言的《真实足球2008》。



▲三大球星的美式卡通形象。



▲NDS上的欧版《PES08》除了小小罗，还有意大利门将布冯。



▲NDS上美版《FIFA'08》的封面，小罗居中。

虽然这些游戏都没有发售中文版，不过《WE》的民间汉化版还是以很快的速度推出，PSP版《WE 2008》在游戏发布次日，EPT小组的汉化补丁便已经出炉，经过多次修改后，目前的2.0汉化版已经焕然一新，游戏中自带的陈旧数据已经被替换为目前最新的资料，而一些球员的新发型也可以在汉化版中找到，全新的3D图标、开场CG和实体化广告牌都让汉化版显得更加完美，十分感谢默默奉献着的汉化组。



▲PSP上欧版《FIFA'08》的封面，鲁尼在前。



▲2.0汉化版中罗纳尔多换上了新发型。

也谈中国队

现如今的“中国足球”俨然从一个中性名词逐渐演变成了一个贬义词，全中国的男女老少人人皆哀其不幸，怒其不争。很庆幸自己刚开始喜欢足球的时候，就有幸见证了中国足球第一次杀入世界杯的历史时刻。当时听说中国足球44年冲击世界杯未果，而我才看了两三年足球便见到了中国队进入世界杯的殿堂的时候，真的有一些兴奋，我也始终对中国队保持着乐观向上的态度。不过随着2002世界杯上灰头土脸的铩羽而归，中国足球便一蹶不振，且每况愈下，但我仍旧保持着最初的积极态度。虽说每次有足球游戏新作的时候，都会先使用巴西队来摧残一下中国队以达到上手的目的（因为中国队基本上是能入选游戏的球队中实力最弱的一个），但是骨子里却清楚，这毕竟这是我们自己的国家队，无论如何还是要支持的。

但是进入2008年，如我这般乐观的人也开始为中国队的前途堪忧。除夕之夜的春晚小品上，在白云大妈的对白“什么运动最揪心？足球！什么运动更揪心？中国足球！”让国人苦笑的时刻，中国队也恰好在和伊拉克队展开较量，而且是场艰苦的比赛，最后的结局是1比1；不久前对泰国队的比赛更是让人无语……如今的中国队面对伊拉克、泰国都如此力不从心，那么面对“韩日伊沙”四支亚洲传统强队（这四支队伍也是《WE》历史中一直收录着的四支亚洲球队）的时候，又会是怎样的苦战？

当然失望归失望，但总还要充满希望，至少在足球游戏中，中国队还活跃着。

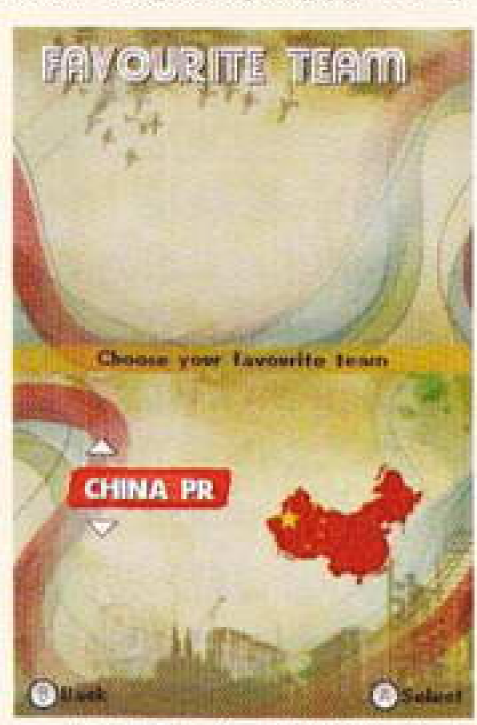
虽然从《WE 9》开始，中国队便被Konami从“《WE》系列”中删除，但是本次的《WE 2008》中，中国队以NPC球队的身分回归，可惜NPC球队只能作为对手出现，无法选择使用。这种NPC球队并不像“经典巴西”、“经典德国”一类的隐藏球队在条件达成后可以使用，而是纯粹为了填充空白而设计，比如在亚洲杯中，因为可选亚洲球队数量有限，为了使比赛凑齐16支队伍，这些NPC球队便出现填充位置，中国队在游戏中正是扮演



▲世界巡回赛的“亚洲之战”也可能遇到中国队。

着这种角色。虽说不是什么光彩的出场，但是当我在“世界之旅模式”遭遇中国队的时候，还是小小兴奋了一把，希望中国队有一天可以凭借实力真正回归《WE》。

在《真实足球2008》和《FIFA'08》里，中国队也有登场。前者因为没有得到授权因而队员名称采用了假名，不过正因为使用了假名，没有了版权问题的限制，《真实足球》收录的球队数量才非常之多，想必这也是中国队得以入选的原因。而对于“《FIFA》系列”，中国队向来都是常客，在日本队和韩国队因为版权问题没有收录的情况下，中国队一直是东亚球队的代表，本次的NDS和PSP版中也是如此。另外《FIFA街头足球3》中，中国队也取代了前作中的韩国队，成为了亚洲的惟一代表，而且球员的头像也进行了漫画设计，尤其是董方卓、孙继海、郑智等几位在海外效力的球员的



▲中国队取代了前作中的韩国队。





▲郑智和孙继海的卡通形象。

形象，非常神似。虽然中国足球的现状让我们使用自己的国家队在游戏中比赛非常艰难，但我仍旧希望中国足球能够走出低谷，但愿有一天我们在游戏中使用中国队能够成为一件自豪的事情。

文章到这里就结束了，以上文字算是一个“掌机玩家兼球迷”的家伙对近期掌上足球游戏的评论，以及身为一个“伪球迷”对自己所想所感的整理，真心希望每一个喜欢足球、喜欢体育的人能够让自己的爱好始终伴随自己，如果踢球看球实在没精力没时间，那也别忘了拿出掌机随时来一场足球游戏。



灵光守护者

◆Nintendo◆A · RPG NDS

记得当初在看到《灵光守护者》的一些资料后，许多人都感叹这绝对是NDS版的《怪物猎人》。道理很简单，游戏中设定了多个职业，每个职业又设定了各自不同的武器装备，使得多职业多武器搭配成为可能，而且武器防具还可以通过打造的方式将宝石嵌入，借此得到众多的附加效果，的确很有“怪物猎人”的味道。

游戏中所有角色都是3D造型，却惟独场景给出的是2D效果。千万别小看了这2D的场景，景物刻画得相当细致，色彩运用也极为到位，用3D的场景表现或许根本无法体现出这种特有的美感。



说到A · RPG，A为重，自然要在动作方面下功夫。利用点数可以学会不同职业的技能，这是个关键。否则一刀刀地砍打杂兵还勉勉强强，要是遇到强敌就当真头大了。和同伴的配合也是重中之重，这就要求玩家能够及时找到要点，准确安排同伴的战斗模式。而要尽快打倒敌人，需要的则是胆大心细，如何尽快打到敌人破防，如何将其浮空，这可都是需要玩家弄明白的。

最后说一说剧情，本作的剧情虽然开始看似平淡无味，可发展到中段后其精彩程度却令人叹为观止，果然不愧是出自“异度小组”的作品。配合游戏中的动听音乐，时而紧张，时而激动人心，时而感伤，时而沮丧，剧情的描写可谓相当到位。硬要说不足的话，大概就是因为容量的限制，使得剧情在铺垫和人物刻画上还是多少有点不够深刻，有些角色甚至让你都没有感觉到他们的存在，到了后期，几大反派的表现更是抢走了主角一行人的戏份也是个问题。

总体来说，作为NDS上的游戏，本作的表现相当令人满意。虽然外表是粗糙了点，看不到什么华丽的3D场景，也听不到什么知名声优的倾力出演，但它至少让我们玩得爽快玩得尽兴了。

评论人：古梓　　评分：8

英雄传说 空之轨迹SC

■Falcom■RPG PSP

“真不敢相信日本PC游戏中原来也有这么出色的原创RPG作品！”这就是笔者在连续通关了PSP上的《FC》和《SC》后，最直观的感觉。

《空轨》是Falcom公司在PC上著名RPG系列《英雄传说》的第6部作品，也是最成功的一作。与已经移植到PSP的《英雄传说》的3、4、5组成的“卡卡布三步曲”不同，《空轨》这一部作品就分成了FC、SC、3rd三个部分，继《FC》在PSP的完美移植后，《SC》也以PSP上第一部使用双UMD为媒介的身分强势登场。画面上比起PSP的众多大作来说也许不值一提，但完全3D的场景，加上可旋转的360度视角可以看到每个场景的方方面面，也能看到制作人员的良苦用心。人物设定相当漂亮，无论是我方角色还是敌方角色都是一流的帅哥靓女，再一次充分证明“没有长相的人就没有好剧情”这一经典说法。游戏的战斗系统比较独特，走格子排队打的方法初看很像一些著名的RPG，但战技、魔法以及连锁技的配合使得战斗极具战略性，再加上华丽至



极能左右战斗局势的“S爆发技”，也使本作战斗的魅力决不逊色于其他RPG。音乐没得说，该雄壮的雄壮，该感伤的感伤，算是同类游戏中上等水准。而本作的精华就在于剧情和独特的任务系统——虽说有明确的主线剧情，但分支剧情却都毫不逊色，而且每个任务都可以看出是用心制作，更强的是由于《SC》可以继承《FC》的存档，这甚至可以让《FC》中的任务剧情得到继续（比如说在《FC》中帮助过的人就可以在《SC》中继续帮助），而且某些剧情的细节设计可以说甚至是天衣无缝（这一点在第八章最有深刻体现），至于主线剧情如何，这就是每个人见仁见智的问题了，反正笔者的确很受感动就是了。

如果加上《FC》的话，本作的正常通关时间在100小时左右——相信我，这100个小时不会让任何RPG迷失望的。

评论人：有心人　　评分：8

Tales of Rebirth

テイルズ オブリバース

作为"《传说》系列"中较为另类的一款作品，《重生传说》在系统上有着许多独创之处，再加上系统本身比较复杂繁琐，因此就算是《传说》FANS刚开始接触也会感觉有些难以上手。不过如果稍微熟悉一下系统并投入进去之后，你就会发现游戏在好玩程度上其实一点都不比系列其他作品差，值得研究的地方非常多。下面就为大家献上PSP版的系统详解和流程攻略，希望能帮助你更好地进行"重生之旅"。

文 雷伊 美编 澄香

重生传说

テイルズ オブ リバース

◆NBGI◆RPG◆2008年3月19日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

系统介绍

战斗操作

本作的战斗是非常独特的三线作战系统，角色可以在三条线之间移动，玩起来既有一般《传说》的爽快感，又多了一份战略性。



○	通常攻击
×	配合方向键发动术技
□	防御
△	打开战斗菜单
↑↑	移动到上一条线
↓↓	移动到下一条线
L	变更作战
R	变更目标
□+→(向右时，左向相反)	前进防御，回复少许FG
□+←(向右时，左向相反)	疾退，RG降低
↑+□	提升RG值
↓+□	降低RG值
START	跳跃
SELECT	操作角色在自动、半自动或手动间切换

FG

本作中没有MP的设定，必杀技的发动与FG槽有关。FG槽是能力槽的简称，即角色状态栏中右侧的四个菱形，分别对应在"术技"菜单中设定的四个方向的技能。FG槽蓄满后就会发亮，虽然槽不蓄满也可以发动设定好的术技，但蓄满后术技才能发挥最大的威力。FG槽的回复方法有以下几种：随时间经过徐徐回复、通常攻击打中敌人、打倒敌人、使用相应的回复道具或者食用特定的料理。

本作中HP的回复方法很多，玩家不仅可以利用回复道具、料理以及弧法阵来回复HP，在FG蓄满后发动术技并命中敌人，或者打倒敌人也能回复HP。

RG

Rush Gauge的简称，代表角色的感情值，以角色状态栏中菱形左边的<形槽来表示。RG高的话攻击力会提升，防御力和HP的回复力会下降，RG满的时候HP回复量为0；RG低的话效果相反。在战斗中打中敌人或者遭到攻击等时候RG会上升，防御、待机或者在各线之间移动的话则会下降。玩家还可以采用更直接的办法通过指令来调整RG值，同时按↑+□可以提升RG值，同时按↓+□则可以降低RG值。

能力方块



打开术技菜单，可以在画面的右侧看到一个立方体，这就是能力方块(フォルスキューブ)。该立方体的8个顶点分别代表8种强化能力，根据角色的不通，具体的强化能力也会发生变化。其正面上下左右的4个点分别对应玩家设定的4个术技，当角色在战斗中处于FG蓄满的情况下发动对应的术技并命中敌人，其在方块上对应顶点旁的数字就会加1，当数字累积到一定程度之后，顶点上就会有★表示，最多可以升到4级。立方体可以由玩家来进行转动，从而选择自己想要的能力来进行强化，方法是移动滑杆。按住滑杆的上下可以180度转动立方体，左右移动可以回转立方体的正面，斜向移动滑杆可以90度回转立方体。

强化能力

名称	效果	使用者
エイミング	孤法阵移动到最近的敌人处	アニー
エクストラ	延长孤法阵的效果持续时间	アニー
ガンピット	降低敌人的术防御力	ユージーン
クール	降低自己的RG	ヴェイグ、ティトレイ
サプライ	回复其他的FG	ティトレイ、ヒルダ
サポート	提升孤法阵的效果	アニー
シェイプ	降低敌人的防御力	ヴェイグ
シュート	作为追加攻击进行射击	ティトレイ
スウェイ	攻击后采取回避行动	ティトレイ
スタン	降低敌人的RG	ヴェイグ、マオ、ユージーン
スペシャル	降低发动奥义需要的RG下限	ヴェイグ、マオ、ティトレイ
ダメージ	增加术技的伤害	ユージーン、ヒルダ
ドレイン	给术附加异常状态效果	マオ、ヒルダ
バースト	增加敌人的RG	マオ、ユージーン、ヒルダ
ヒール	提升术技的HP回复量	ヴェイグ、マオ、アニーティトレイ
ファスト	缩短使用术技之后的硬直时间	ヴェイグ、ティトレイ
フィジカル	发动孤法阵时附带攻击判定	アニー
ブラスト	降低敌人的术攻击力	ヒルダ
ブレイク	减少敌人的刚体时间	ユージーン
フロート	命中敌人时使敌人浮空	ユージーン
ブロウ	术攻击附加吹飞效果	ヒルダ

名称	效果	使用者
ブロック	一定次数防止孤法阵的解除	アニー
ホールド	延长术技给敌人造成的硬直时间	ユージーン、ヒルダ
ミスティ	减少术的咏唱时间	マオ
メンタル	提升FG的回复速度	ヴェイグ、マオ、ティトレイ、ヒルダ
リベル	延长术技的刚体时间	ヴェイグ、ユージーン
レット	孤法阵跟随发动者	アニー
レデュース	降低敌人的攻击力	マオ
ワイド	增加孤法阵的半径大小	アニー

奥义

本作中奥义的习得方法比较特别。在战斗中，使用术技打倒敌人的话可以得到SP(Smash Point)，积累一定的SP是习得奥义的关键。调出术技菜单，按十字键的右就可以调出奥义习得菜单。奥义是两种基础术技综合的派生技，当两种基本术技的SP积累到要求的程度、并且角色等级也达到要求之后就可以习得奥义。奥义并不能单独发动，要求RG在一定程度以上且接在基础术技之后发动，当FG呈金色的时候就是发动时机。使用特技的角色在发动特技之后连携发动奥义，需要两个FG；使用导术和阵术的角色则要在发动术后的两秒之内咏唱奥义才能成功。如果想要学习基础术技的其他奥义，则需要消耗SP重新习得。

称号

本作中同样拥有着数量众多的称号，触发剧情、完成迷你游戏或者达成特定的条件就可以获得称号。不过与系列以往作品不同的是，本作中称号的加成效果是在获得称号时就叠加的，随着获得称号的增多，加成就会越来越高。只要你得到了称号，那么加成效果就会在原有的基础上进行叠加，效果就会自动发挥。在已经获得的称号中，无论选择哪个称号都不会对加成效果造成影响，因此玩家完全可以在"ステータス"菜单中随意选择自己喜欢的称号。

秘奥义



本作秘奥义的发动与装备的潜在能力有关。战斗中潜在能力发动的话，就会积蓄隐藏的CP点数，潜在能力发动的次数越多，积蓄的CP点数也越多。当CP积蓄满100的时候，就满足了发动秘奥义的第一个条件。但光这样是不够的，发动秘奥义还需要发动者参加战斗，并且在战斗中生存，此外敌人要只剩1个并且HP减少到一定程度。当满足所有的条件之后，画面上会出现"FINALITY CHARGE BREAK！"字样，此时快速按×键就可以发动秘奥义了。本作中的秘奥义并不是单人的，而是由双人合体发动的，并且一定要是近战角色和后方支援角色的组合。

料理

料理在本作中的作用非常重要。玩家可以通过在游戏中吃下料理或者达成特定的条件来学会各种料理。玩家不仅可以手动来吃料理，更可以在料理菜单中按△来设定自动料理，只要满足设定的条件，在战斗结束后料理就会自动使用，非常方便。玩家可以在料理名前按□键设定其是否作为自动料理的候补对象。不管种类如何，只要实行料理以后，战斗不能的角色都可以复活，这一点非常实用。



多次使用料理的话，料理的熟练度就会提升，此时可以在配方中添加其他材料来使料理的效果提升或者拥有追加效果。料理还有一定几率发动隐藏效果。

本作还增加了食材配给设施，它们分布在世界各地。在设施中取得"魔法罐"(マジラルポット)后，就可以定期得到配给的食材了。玩家在世界各地的宝箱中可以得到"配给券"(チケット)，将它们交给食材配给设施的服务员就可以提升食材配给的比率，另外还可以提升魔法罐的等级，来增加配给的频率、种类和数目。

小贴士 PSP版追加了GOD难度，出现条件是通关3次。GOD难度下敌人等级为通常情况的2倍、所有攻击力2.3倍、HP2.2倍、FG回复力2倍。

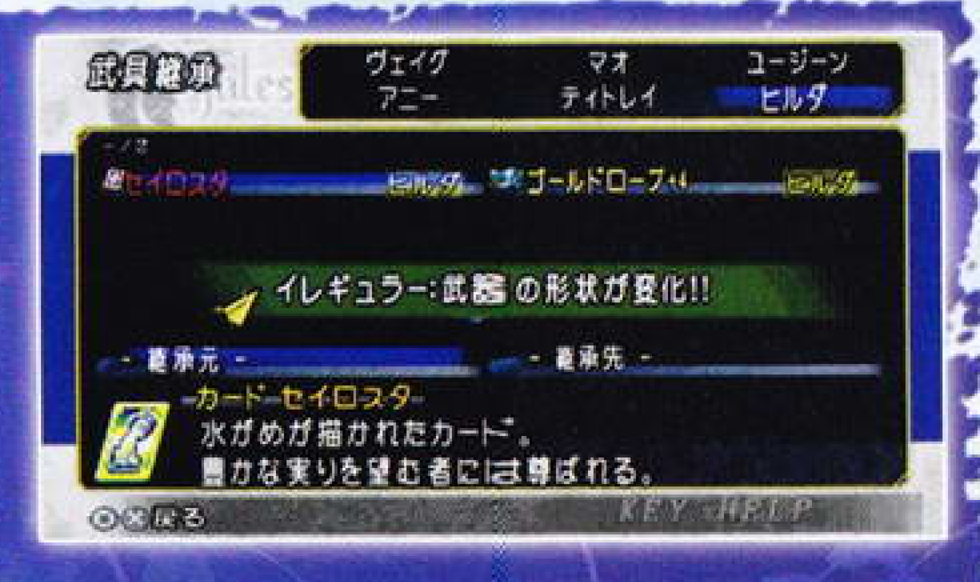
料理取得方法

名称	取得场所	隐藏效果
クリームスープ	最初习得	获得金钱2倍
ハンバーガー	アルヴァン山脉的山顶小屋	EP＋10
サンドイッチ	ミナール的食堂	敌全员毒效果
フルーツポンチ	ペトナジャンカ的民家	敌全员冻结效果
唐扬げ	魔法罐LV1以上，和バルカ食材配给施设左侧的人员对话	全伤害半减
リゾット	サニイタウン的食材屋	通常攻击连携数＋1
カレーライス	アニカマル的民家	敌全员衰弱效果
オムライス	バビログラード登山洞附近的民家	敌全员恐慌效果
野菜サラダ	魔法罐LV提升到一定程度后，和食材配给施设左侧的人员对话	RG蓄力速度2倍
カルボナーラ	バルカ的酒场	状态减少无效
ハンバーグ	ミナール的酒场(ゲオルギアス击破后)	状态异常无效
ミートローフ	在ラジルダ的宿屋住宿	道具入手确率2倍
ミートソース	ピピスタ的民家	敌全员麻痹效果
海鲜グラタン	食材配给施设(魔法罐合计LV18级以上)	敌全员钝足效果
フルーツチーズ	キョグエン的食材屋	EP＋30
ボルシチ	ノルゼン的民家	咏唱时间减半
ポテトサラダ	ベルサス的食材屋购买	无视RG发动奥义
パエリア	モグラド村民家	获得经验值2倍
舟盛り	バルカ港	物品入手确率5倍
グラスパ	登山洞	敌全员气绝
ゴージャスサラダ	让ヒルダ完成ミナール的小游戏	敌防御无效
みそおでん	キョグエン花50000元购买	获得经验值4倍
マーボーカレー	魔法罐的等级提升到最高后，和食材配给施设左侧的人员对话	入手金钱5倍
スペシャルピザ	カレーズ的水路帮助老人	全伤害90%

武具强化

通过武具强化(エンハンス)系统，玩家可以不断对武具进行强化。在战斗中装备了武具之后，玩家就可以得到该武具的EP(连击数高的话还会得到额外的EP奖励)，利用累积的EP就可以强化武具。在数次强化武具后，就可以令武具的潜在能力觉醒。需要注意的是，每件武具的EP上限是200，所以发现EP接近上限时就把它用掉，以免不必要的浪费。

在装备屋中，玩家可以将武具的能力继承到没有强化过的新武具上，不过原先的武具会消失。进行武具继承时还会有一些特殊效果，原武具强化的次数越多，那么继承到新武具时发生特别继承的概率也会增加。武具继承时还有极低的几率发生不规则继承，这样继承后的武具就会变为全新的武具。



宝石合成

在饰品屋中可以对宝石进行合成。宝石一共分为パール、オニキス、トパーズ、エメラルド、サファイア、ダイアモンド6个等级，只有相同的等级才能进行合成。用特定的组合进行合成的话，会发生宝石等级提升的情况。宝石的所持上限是60个，如果接近上限的话就将它们合掉吧。

宝石效果

名称	效果	パール	オニキス	トパーズ	エメラルド	サファイア	ダイアモンド
フィート	斩击攻击力上升	10	15	20	25	30	35
マッスル	打击攻击力上升	10	15	20	25	30	35
シールド	斩击防御力上升	10	15	20	25	30	35

名称	效果	パール	オニキス	トパーズ	エメラルド	サファイア	ダイアモンド
プロテクト	打击防御力上升	10	15	20	25	30	35
マインド	术攻击力上升	10	15	20	25	30	35
レジスト	术防御力上升	10	15	20	25	30	35
ヒール	HP回复力上升	6	9	12	15	18	21
フォルス	FG回复力上升	6	9	12	15	18	21
ライフ	最大HP上升	100	150	200	250	300	350
ネイチャー	通常攻击时FG回复量上升	4	6	8	10	12	14
メディカル	敌击破时HP回复量上升	2	3	4	5	6	7
メンタル	敌击破时FG回复量上升	2	3	4	5	6	7
ブレイク	敌防御时敌RG减少	2	3	4	5	6	7
マイティ	能力上升效果持续时间加长	3	4	6	7	9	10
リカバー	能力下降效果持续时间缩短	3	4	6	7	9	10
チャージ	RG积蓄速度上升	2	3	4	5	6	7
ミスティ	咏唱时间缩短	6	9	12	15	18	21
ピヨハン	气绝时间缩短	2	3	4	5	6	7

合成价格

	通常合成	升级合成
パール	100	100
オニキス	400	1500
トパーズ	1500	6000
エメラルド	6000	25000
サファイア	25000	100000
ダイアモンド	100000	—

GRADE

GRADE是"《传说》系列"的特色系统之一，根据玩家在战斗中的表现，战斗结束后可以得到GRADE值作为奖励。不过本作与系列其他作品不同的是，并不会出现负的GRADE值。只要满足特定的条件就可以得到GRADE值作为奖励，具体条件见表格。

GRADE值的获得是与敌组合单位相关的，相同敌组合不能重复获得相同的GRADE内容奖励。在"战术书"(バトルブック)中的"エンカウントエリア情报"中可以查看各地区的GARDE值获得比率。GRADE值的多少还与难度有关，难度越高，补正系数就越大。一些强制战斗获得的GRADE补正一律×10。利用GRADE值，通关后可以购买各种奖励项目来进行二周目。PSP版通关后的GRADE商店中，比PS2版增加了不少新项目，包括全ダメージ半分(10点)、 经验值半分(100点)、アイテム保持数20个(1000点)、アイテム保持数30个(2000)和战斗回数をリセット(10点)等。获得的GRADE值同样可以在战术书中查看。

GRADE内容

内容	说明
10 HITS OVER!	打出11连击以上
25 HITS OVER!	打出25连击以上
5 CHAIN FINISH!	个人5连携打倒敌人
NO DAMAGE FINISH!	不受伤害全灭敌人
FULLHP FINISH!	全员HP全满结束战斗
10 SECONDS FINISH!	10秒以内敌全灭
30 SECONDS FINISH!	30秒以内敌全灭
NO GUARDED FINISH!	不防御全灭敌人

斗技场

斗技场是PSP版的新增要素，地点位于ミナール的体育馆，不过要到后期才能参加比赛。斗技场中有"战斗狂"(バトルマニアックス)和"财宝猎人"(トレジャーハンター)两种比赛项目，战斗中无法使用自动料理，不过就算战败也不会Game Over。"战斗狂"比较接近一般游戏中的斗技场，玩家需要在规定的连战数中战胜敌人，分为单人(シングル)、团队(チーム)和组队(タッグ)三种规格，获得胜利后可以得到报酬。"财宝猎人"分为单人和团队两种规格，玩家需要在限定的时间内打倒敌人，这样就可以得到报酬，其中甚至包括了一些只有PSP版才有的新武具。超过限定时间的话战斗也不会强制结束，当玩家打倒敌人后战斗才会结束，不过这样的话得到的报酬就会减少。



小贴士 按住×键后再按L键可以切换移动时表示的角色，按住×键再按R键则可以显示地图。

画廊模式

和PSP版的《宿命2》一样，本作也增加了画廊模式。当剧情发展到后半部分(ゲオルギアス击破且离开スールズ)后，再次回到スールズ就可以得到"插画本"(イラストブック)，这样就可以查看游戏精美的设定插画了。

流程攻略

融化不了的冰（溶けない冰）~落日，出发（落日，そして旅立ち）



因为突然发生的"拉德拉斯落日"(ラドラスの落日)事件，主人公维格(ヴェイグ)体内的能力(フォルス)觉醒并突然暴走，将自己的青梅竹马克莱尔(クレア)封闭在了冰块中。尽管维格四处寻求融化冰块的方法，却始终无法解救出克莱尔。一年后，两位同样会使用能力的来访者尤金(ユージーン)和玛奥(マオ)来访，帮助维格融化了冰块。

在克莱尔的家中，尤金和玛奥将拉德拉斯落日事件导致的异变和背后可能隐藏的阴谋告诉了维格。为了寻找异变的原因并拯救王国，两人邀请维格与他们同行。不过维格并没有答应。谈话间，国王直属的能力者部队"王之盾"闯入了村中，并要寻找貌美的人族(ヒューマ)女子。由于四星成员托玛(トーマ)和萨雷(サレ)实力强劲，维格等人不是对手，只能眼睁睁地看着克莱尔被带走。为了找回克劳尔，维格只能选择和尤金等人一起出发。

流程
■与マオ战斗，剧情之后出门与敌杂兵发生战斗，之后マオ和ユージーン成为同伴，一起前往クレア的家中。
■在クレア家中发生剧情后前往集会场，并与トーマ发生战斗，不管能否打败它，剧情都不会发生变化。
■剧情过后回到クレア家中与其父母对话，之后就可以进行料理了。离开スールズ前和道具屋对话可以获得ピーチグミ和ライフボルト，和食材屋对话则可获得食材。

漆黑三人组现身！（漆黑トリオあらわる！）~暗杀者的旋律（暗杀者のメロディ）

为了追赶王之盾，维格准备赶往ミナール。经过ラルレン大桥时，遇到了系列中的经典搞笑组合"漆黑三人组"。当然，这几个滑稽的家伙是无法阻挡维格前进的脚步的。

在赶路途中，维格等人决定在路边的小旅店休息一晚。第二天早上，众人却遭到了旅店主人的袭击。原本手无缚鸡之力的旅店主人突然变得力大无比，这都是因为受到了四星中的另一人瓦鲁特(ワルトゥ)的音之能力的暗示。解除暗示之后，众人果然见到了瓦鲁特，他曾经是王国前队长尤金的下属。瓦鲁特这次并未为难众人，在提到了尤金曾经引发的某起事件之后就离开了。

流程
■离开スールズ后往南走，在ラルレン大桥与漆黑三人组发生战斗，要战胜他们不费吹灰之力。
■过了桥后继续南下，在小旅店中寄宿。发生遭旅店主人袭击的事件之后，调查房间中的挂钟就可以解除暗示。之后出门发生剧情，不用战斗。



艾特雷桥的决战！（エトレー桥の决战！）～翻越艾尔文山脉！（アルヴァン山脉を越えろ！）

继续南下，在经过エトレー桥时，众人又听到了熟悉的声音。不错，又是漆黑三人组这群阴魂不散的家伙。三人组见不是维格等人的对手，用炸弹炸断了桥以阻挡他们的去路。想要逃走的三人组被人拦下，乖乖地留下来修理被炸的桥梁。由于赶修需要一段时间，担心克莱尔的维格准备翻过アルヴァン山脉绕路前进。

山路是那么曲折，经过重重险峰，维格等人终于越过了山脉。原本自闭的维格，不知不觉中已经渐渐开始对尤金和玛奥敞开了心扉……

流程 ■一路南下，在エトレー桥再次遭遇漆黑三人组，他们依然和前面一样不堪一击。

■从之前小旅店后方的桥前进，来到アルヴァン山脉北部。在登山过程中，在边缘按○可以跳到另一边。途中有时要按□用维格的能力才能继续前进。来到山腰上的小屋休息后，就可以使用"武具强化"选项了，小屋中的料理"ハンバーガー"不要错过。

■之后利用玛奥的能力溶化挡路的雪球就可以来到山脚下，离开山脉时与BOSSレグタイト发生战斗。BOSS的弱点是水，用维格的特技"绝冰刃"可以有效对付它。



▲注意这个地方要留一个雪球才能跳过去继续前进。

雨中的复仇（雨の复仇）

来到ミナール平原，ミナール已经近在眼前了。不过原本气候干燥的平原却出现了异常天气，一开始大雨滂沱，后来竟然下起雪来。更要命的是，众人不管怎么前进，却似乎一直都是在绕老路，无法离开这个循环的迷宫。借助能力，维格等人终于使平原恢复了正常，不过之前潜藏在大雨中的敌人也在此时现身了。出现在维格面前的是一位持有雨之能力的少女，少女名叫阿妮（アニー），她的父亲曾是尤金的好友，不过却被尤金所杀。面对前来找自己复仇的阿妮，尤金并未作何解释，默认了自己曾经的罪行。在与维格等人的战斗中，阿妮受了重伤，尤金不忍心丢下她，准备带她前去ミナール接受治疗。

流程 ■在平原中来到下雪的区域后，调查路边的冰块，之后按□键对其使用能力就可以发生剧情。之后会与アニー和两名佣兵发生BOSS战，最好优先打倒会回复手段的アニー。

■这个迷宫以后就不能再次进入，因此想要刷GRADE的话就要抓住这个机会在这里多打一会儿了。

港町米纳尔（港町ミナール）

众人将阿妮交给医生秋妮娅（キュリア）照顾后，准备从港口搭船前往首都バルカ，却发现这里的港口已经被军方封锁了。虽然尝试了一些办法，但众人还是没有获得船。回到秋妮娅处，秋妮娅建议众人还是从陆路前去首都，而阿妮也在此时醒来。秋妮娅的弟子米夏（ミーシャ）想要上前照看阿妮，却被厌恶兽人的安妮冷言相加。难过的米夏开始暴走，利用觉醒的牙之能力操纵了魔物来袭击无辜的人们。维格等人在知错的安妮帮助下，一起制止了米夏的行为。尤金为了保护安妮，为她挡住了魔物的偷袭，自己却因此受伤。"想杀我的话，和我们在一起不是有更多机会吗？"尤金用特殊的方式邀请安妮与大伙同行，安妮没有拒绝。

流程 ■前往宿屋发生剧情，之后去港口与军人对话会被赶出来，此时回到广场会有找船的分支发生。玩家可以花1000G问宿屋前的トミッチ借船，也可以和厨师对话搬运货物，选择前者的话会和海贼发生战斗，战斗后钱会返还。这两种方法均不管用，之后回到宿屋地下发生剧情。

■ミーシャ暴走后先去酒场前的菜田，然后在宿屋前和キュリア前往海岸发生战斗，战斗中アニー会加入。之后再回到宿屋地下，离开时アニー正式加入。

小贴士 在大地图上行走到特定位置时，有时可以找到"发现物"。随着发现物的增加，角色还可以获得相应的称号。多在地图上走走，有时说不定会有意外的发现哦。

■在酒场中与酒保对话可以进行送酒的小游戏，完成后可以得到称号。在役场和眼镜女对话可以得到"自由称号"。调查食材屋的袋子可以学会料理"サンドイッチ"。



▶和体育馆的男子对话，可以根据敌人的收集情况得到各种奖励，其中有些特殊的护符装备后可以改变维格的必杀技种类。

迷之森（迷いの森）～愤怒的雨林（怒りのジャングル）

在阿妮的帮助下，众人顺利穿过了迷いの森，来到ペトナジャンカ。镇上的制铁工场已经被植物所侵袭，成为了一片密林，众人感觉到了一股强烈的能量反应从里面发出。镇上的美丽女子塞蕾娜（セレーナ）被托玛和萨雷所带走，塞蕾娜的弟弟提特雷（ティトレイ）因为接受不了打击，其树之能力开始暴走。在工场深处平息了提特雷引发的骚动后，提特雷加入了队伍。

流程 ■迷いの森中宝箱不少，不要错过。剧情中アニー会得到称号"女医志愿"和"怖がり"。另外出现小剧情"歌うマオ・1"的时候记得按SELECT键进行查看，这样マオ就可以得到称号"歌好き"。穿过森林后奥义习得解禁。

■工场中会毒攻击的敌人很多，因此要准备好ポイズンチェック。在工场中打开开关前进，途中的小花可以用能力烧掉。中央的大花可以先用能力冰起来，这样就可以烧掉小花前去左上的房间取得"石炭"，在下方房间中央的炉子中使用"石炭"就可以将大花烧掉。之后利用开关和传送带一路前进，途中的藤条可以烧掉，接下来就是与ティトレイ的BOSS战了。胜利之后离开工场，ティトレイ就会成为同伴。

■调查ペトナジャンカ民家中的木箱可以获得料理"フルーシポンチ"。

背叛的餐桌（里切りの食卓）～激流！托尤豪斯河（激流！トヨホウス河）

由于听说被掳走的少女们被带到了サニイタウン，因此众人决定顺着トヨホウス河漂流到那里。因为突发的暴风雨，小舟损坏了无法漂流，因此众人只有收集木材重新做木筏，顺便捡些蘑菇来做晚饭。在采蘑菇的过程中，有个陌生人将一瓶毒药给了提特雷，让他放在大家的晚餐中，如果他照办就可以要回自己的姐姐。这一切均被维格看在眼里。吃饭的时候，维格没有动一下筷子，此时门外有人闹事，原来是刚才的那个陌生人带着一帮土匪准备趁人之危来解决维格等人。此时阿妮、玛奥等人均出现了中毒症状——大笑不止。其实提特雷并没有下毒，众人中毒的原因是因为误食了毒蘑菇……木筏修好以后，就可以漂流到サニイタウン了。

流程 ■在トヨホウス河の小屋收集4根以上木材和7个以上的蘑菇就可以继续剧情，之后会与杂兵发生剧情战。剧情过后ティトレイ获得称号"××料理人"。

■漂流是个迷你游戏，操作比较简单但实际玩起来颇有难度，如果成绩不错的话就可以获得称号。



悲伤的雷鸣（悲しき雷鸣）

来到サニイタウン，这里的港口同样被封闭了。在打听消息时，众人在广场上见到了一位中年妇女。妇女拜托众人去寻找被萨雷等人带走的女儿希尔妲（ヒルダ）。在テルアラ街道旁的小屋中，维格等人见到了逃出来的希尔妲，而此时托玛也随之出现。正当维格等人为了保护希尔妲而与托玛交战时，却遭到了突然的电击。原来希尔妲其实也是王之盾的一员，“找女儿”只不过是一个骗局而已。由于希尔妲为人族与兽人的混血，因此托玛并不尊重她，感觉被侮辱的希尔妲开始暴走，准备消灭维格一行以证明自己的力量。在几个回合之后，希尔妲败下阵来，伤势过重的她被维格等人带回了サニイタウン。

流程 ■来到サニイタウン后先去港口和士兵对话，然后回广场发生剧情。从南门出去后前往テルアラ街道边的小屋，途中可以发现食材配给设施。来到小屋后见到ヒルダ，离开时要与ヒルダ发生两次战斗，第二次ヒルダ会暴走，比之前难对付很多。

■调查サニイタウン食材屋的锅可以得到料理“リゾット”。另外，与民家中喜欢猫的老人对话后可以获得称号“トラベラー”，并得到发现物相关的信息。

光之追踪者（光の追迹者）

将希尔妲安排在宿屋休息后，四星中惟一的女性米丽萨（ミリッツア）来袭，准备带走镇上的女子。米丽萨和希尔妲一样，也是人兽混血。她拥有着虹之能力，可以利用光来制造分身。维格和玛奥使用能力遮住了光，令米丽萨现出了真身。在击退了米丽萨后，希尔妲为了向托玛复仇而加入队伍。

流程 ■回サニイタウン宿屋发生剧情，离开时见到ミリッツア。在镇上找到ミリッツア的分身，之后前往宿屋前发生剧情，再次回到北方的出口附近就会和ミリッツア发生战斗。战胜ミリッツア后ヒルダ加入，得到收集图鉴，与此同时秘奥义使用可能。

女王阿卡蒂（女王アガーテ）

在镇上的某个民家中找到了从王之盾手下逃走的少女苏希（スージー），她表示被抓的女子们都被带到了首都カレギア城。听苏希说，四处搜寻人族少女是女王阿卡蒂的意思，阿卡蒂对她们非常好，其真实目的是什么没人知道。女王将在ゴルドバ之日（即先王的即位纪念日）举行披露仪式，在仪式结束前，除了バビログラード之外的港口全部封锁。维格等人推测仪式说不定与掳走的少女们有关，所以准备立刻前往王城。不过在此之前，他们要先穿过クロダダク沙漠前往バビログラード。

流程 ■在サニイタウン民家一楼左侧的毯子中找到スージー，之后回到广场发生剧情。从南边的出口离开时，视点切换到クレアー方，此时要操作クレア与全部女子对话。视点再次回到维格一方后，从南边的出口离开前往沙漠。



▲克莱尔只是名NPC，虽然也有称号，但无法参加战斗。

前往库罗达达克沙漠（クロダダク沙漠を行け）～阿尼卡马尔的冒险者（アニカマルの冒险者）

在沙漠中，提特雷无意中发现了枯井底下的地下水道カレーズ。不过力排万难从水道出来后，阿妮却倒下了。为了医治阿妮，众人前往南方的アニカマル。来到アニカマル，村中的人们反应却非常冷漠，不愿救助阿妮。在冒险家弗朗兹（フランツ）的帮助下，众人得知阿妮得的是死亡加罗热（デスガロ），这是一种传染性非常高的致命疾病，难怪村中的人会有如此反应了。在绿洲（オアシス）中找到幻兽リブガロ，利用它的角煎成药给阿妮喝下，阿妮的病情终于好转了。

小贴士 是不是觉得游戏中的对话太多而且要按过很麻烦？不要紧，在对话时同时按住□和×就可以高速进行对话，这个方法非常实用。



流程 ■在地下水道中会发现许多挡路的岩石，利用ユージーン的能力（要蓄力）可以将它们击碎，注意击碎岩石时都会发生战斗。途中的小剧情“ユージーンのみだしなみ・1”不要忘记看，这样ユージーン就可以获得新的称号。

■来到アニカマル后，与宿屋女老板对话，之后和宿屋外的女子、钓鱼的男子对话，最后再和帐篷前的フランツ对话就会发生剧情。离开村子前往东北方的オアシス。

■リブガロ是金色的，很好辨认，碰到它就会发生战斗。如果限定时间内没有将它打倒它就会逃到别处，再次追到它后可以继续战斗。

■回到アニカマル后去宿屋发生剧情，离开宿屋时アニー归队，之后往东南前进前往登山洞。

登山洞的攻防（登山洞の攻防）～受禁之镇（禁じられた街）

在登山洞中见到了被困的漆黑三人组，维格等人不计前嫌，帮他们解了围。在登山洞的出口附近遇见了使用土之能力的德纳尔（ドネル），不过在尤金的能力下，德纳尔也没有成为众人的绊脚石。

来到バビログラード后，发现这里男女有别的制度非常严格，异性之间的交流是被禁止的。要从山顶前往山下的港口，必须借助蒸汽升降机。不过由于升降机的管理员遭到了音之能力的操纵，因此想要使用升降机必须先让管理员复原。在解开了瓦鲁特设下的双重暗示后，众人终于来到了港口。在港口与瓦鲁特和米丽萨交战后，众人救下了提特雷的姐姐塞蕾娜，但不幸的是，克莱尔已经被率先带到了バルカ……

流程 ■在登山洞中，如果被聚集的黑雾包围的话就会遇敌。扳下开关一路前进，在出口附近遇到ドネル发生剧情，此时要用ユージーン的能力击碎石块。之后是与ドネル的BOSS战，战斗中萨雷和托玛的泥人会不断复活，因此集中攻击ドネル即可。

■在バビログラード中，要按×+L键切换角色，选择与镇民相同性别的角色才能与他们对话。在升降机管理员的家中与管理员对话，之后去宿屋前发生剧情。再次回到管理员处，然后和民家中的居民们对话收集情报。收集得差不多后去圣殿与祭司对话，之后调查苍之球前的桌子得到《苍兽圣殿》获得解除暗号的提示。与镇上的居民对话收集情报，之后和管理员对话并输入暗号“いとしきそら”就可以利用升降机前往港口。

■在港口与ワルトゥ和ミリッツァ发生战斗，同时面对四星中的两名，战斗自然不会简单，多准备点回复药吧。



首都巴尔卡（首都バルカ）

从バビログラード坐船来到バルカ，之后继续往北走就可以来到被浓雾包围的首都バルカ。另一方面，克莱尔受到了女王阿卡蒂的召见，阿迪卡表示“克莱尔可以救她”。由于王城守备森严，维格等人无法从正面侵入王城救人。在兽人少年ヨッツア的介绍下，维格等人认识了泽贝尔（ジベール），他知道前往王城暗道的消息。不过要从泽贝尔口中打听出消息，必须先去东北方的メセチナ洞窟中救出他的弟子哈克（ハック）。在洞窟中救下哈克后，泽贝尔为大家打开了前往王城的暗道。

流程 ■来到城门前发生剧情，之后视角转到クレアー方。视点回到维格一方后，坐火车前往“商店前”一站，在商店右上方可以找到ヨッツア。之后前往杂货屋对面的民家中与ジベール对话，前往メセチナ洞窟救人时要留下两名同伴。

■メセチナ洞窟的构造很简单，很快就可以救出ハック。回到ジベール家中暗道打开，之后就可以侵入王城了。另外，与ハック对话可以获得特殊武器“アンダリューサイト”。

神圣的王（圣なる王）～满月



通过暗道侵入城中时，维格等人碰巧遇到了阿卡蒂女王。在尤金的询问下，女王表示自己收集人族少女是与满月时圣王的复活仪式有关。面对维格等人的纠缠，阿卡蒂终于发怒，派人将众人关进了收容所。在收容所中，曾多次添乱的漆黑三人组出手救下了维格。仪式马上就要开始了，维格等人立刻重新赶回城中。

回到城中，发现克莱尔已经被带去执行仪式了。维格连忙赶往屋顶的祭坛，哪怕途中有萨雷和托玛阻挡，也无法阻止维格愤怒的脚步。尽管维格赶到了祭坛，但终究没能阻止仪式的举行。阿卡蒂女王使用月之能力，获得了神圣之力。可与此同时，女王的力量也发生了暴走，并召唤出了圣兽王ゲオルギアス。圣兽王表示要消灭全部人族，并向维格等人发起了进攻。最后，圣兽王终于倒下了，但克莱尔和阿卡蒂却被强烈的爆炸所吞食。在千钧一发之际，维格救下了克莱尔，而阿卡蒂却不知了去向……

流程 ■在暗道中会遭遇机关，此时要将墙壁上始终的指针都调向左边，这样就可以继续前进。进入城中见到女王，发生剧情战后，众人被打入大牢。

■被漆黑三人组救下后，先开门把ティトレイ和ユージーン救出来，然后按照蓝、黄、红、茶、灰的顺序排列球，这样就可以救出其他人。注意打开的牢房可以进去，里面有几个宝箱。

■再次通过暗道回到城中，途中遇到的士兵可以按□用冰之能力冻住一段时间。在关押女子的房间前与士兵发生战斗，之后在房间中可以找到一些不错的武具。在记录点前进就是BOSS战了。BOSS战中要同时面对サレ和トーマ，建议先解决掉サレ。胜利之后建议再回去记录一下(房间中有记录点)，后面还有一场BOSS战。

■来到屋顶后与圣兽王发生战斗。战斗的难度相当高，有人战斗不能是家常便饭，因此要灵活运用アニー的回复和复活阵术。玩家操作角色的RG槽不要太高，以免错过回复HP的机会。

觉醒（目觉め）～奇妙的再会（奇妙な再会）

维格带着克莱尔回到了スールズ，在维格的照料下，自从仪式以来就一直昏迷不醒的克莱尔终于醒了过来。但喜悦是短暂的，村中的兽人们突然性情大变，就连平时性格温顺的波普拉(ポプラ)婶婶也扬言与人族势不两立。来到集会所，维格准备上前劝阻波普拉，却被她死死掐住了脖子。关键时刻，阿妮救下了维格。阿妮表示，全世界的兽人都发生了异变，甚至连尤金也开始变得仇视人族。为了拯救尤金，维格再度踏上了旅途。在路边的小屋休息时，克莱尔也赶了上来，打算与众人同行，不过维格还没有发现这位“克莱尔”身上的异样。在ペトナジャンカ，提特雷重新归队，一行人一起前往之前救出哈克的メセチナ洞窟去见尤金。

流程 ■从这里开始，游戏进入下半部分。前往集会所发生剧情，之后在クレア的家中アニー会再次加入。从村子下方离开时发生剧情，向ペトナジャンカ方向移动。

■在路边的小屋中发生剧情，离开的时候クレア作为NPC加入队伍。因为桥已经修好，所以无需绕路就可以到达ペトナジャンカ。ティトレイ加入之后，利用马车瞬移到サニイタウン，然后坐船去バルカ港。

小贴士 全部食材快速购买的推荐路线是バルカ→バルカ港→ミナール→アニカマル→ミナール→ノルゼ

震怒的牙（震える牙）～圣战（圣なる战い）



在メセチナ洞窟中，维格等人与玛奥重逢，并在洞窟的深处见到了尤金，此时的他，眼中已经充满了对人族的仇恨。为了帮助尤金，众人打算前往ラジルダ寻找秘药。在ラジルダ村中，维格等人意外地与希尔妲重逢。在以前收容所中救下的伊戈尔（イゴル）的帮助下，众人得到了镇魂锭。回到洞窟，尤金已经抑制不住怒火开始暴走，将其打倒后把镇魂锭给他服用，尤金终于恢复了昔日的冷静。

为了调查异变的原因是否和圣兽王有关，维格等人在洞窟中寻找线索。在洞窟中，众人神奇地发现了一处遗迹。在遗迹的石碑上，刻着与被称为"圣战"的古代战争相关的碑文。按照上面的记载，异变是由"思念"所引起的，只要依靠圣者之力消灭"思念"，争端就会停止。在石碑上，众人还发现了一个奇怪的纹章，希尔妲想起自己似乎在ラジルダ见过类似的纹章，于是众人再次赶回ラジルダ。

流程

■进入メセチナ洞窟后来到深处发生剧情，之后在バルカ港坐船前往ラジルダ港，船靠岸后往东北方向走就可以来到ラジルダ。注意在ラジルダ港可以见到一个男孩，将食材给他后可以得到特殊防具"サフィーロ"。

■进入ラジルダ后，先去人族族长的家中与イーガ对话，之后在宿屋二楼发生剧情，ヒルダ重新成为同伴。离开村子前往海岸与イゴル对话，之后前往宿屋就可以得到"镇魂锭"。得到镇魂锭后原路回到メセチナ洞窟。

■回到洞窟后，マオ重新加入，之后就是和ユージーン的BOSS战了。这一战难度不低，ユージーン的物理攻击非常迅猛，威力巨大，如果不注意的话两三下就有可能被他干掉。

■在与ユージーン战斗的前一个场景中，调查右边的墙壁，进入遗迹之后调查石碑。调查左边石碑中左下两个人族头上的纹章后发生剧情，出发前往ラジルダ。

在拉基尔达的旗帜下（ラジルダの旗の下に）～镜之国的提特雷（镜の国のティトレイ）

在ラジルダ中，维格等人四处寻找着与纹章相关的线索，最后发现纹章似乎与ラジルダ旗帜上的图案非常接近，同时，他们也知道了纹章代表的是被称为"暗之力"的古代圣者之力。利用旗帜上鲜花的提示，众人得知沉睡着暗之力的泉水的所在地。在同时盛开着四季鲜花的神奇泉水边，维格念起了ラジルダ代代相传的古诗，一座巨大的古代遗迹从泉中升起，浮现在众人眼前。在遗迹中，提特雷经过了暗之力主人圣兽イーフォン的考验，获得了暗之力。维格等人为了继续净化思念而寻找其他圣兽的下落，前往ピピスタ。

流程

■来到ラジルダ后，调查宿屋二楼的旗，之后回到一楼和宿屋主人对话。在道具屋旁的民家中与兽人族妇人对话获得情报。前往人族和兽人的族长家与族长对话，之后调查旗帜可以获得人族和兽人的旗。得到旗后回到宿屋二楼，输入暗号"はた"（旗）或"もんしょう"（纹章）。

■离开宿屋后调查门口的鲜花，之后在道具屋旁的民家中与卖花的女孩对话发生剧情，获得泉水的情报之后前往东南方的ゼレン湿原の泉。在ゼレン湿原の泉顺序选择"希望、勇气、真实、爱"，之后就会出现古代遗迹。

■在遗迹中，要利用ティトレイ的能力发出藤条连接道路或者打开开关。迷宫的BOSS圣兽イーフォン是一位非常强力的敌人，事先最好准备好大量回复药，它的斩击威力非常高，如果我方有人员伤亡的话必须立即回复。战斗胜利后，ティトレイ获得最强奥义"苍破坠莲闪"的习得权。

■离开遗迹后，再次回到之前和圣兽战斗过的地方调查可以得到强力武具，后面的其他圣兽也一样。

皮皮斯塔的灯（ピピスタの灯）～玛奥的回忆（マオの思い出）

位于湿原南方的皮皮斯塔是一个兽人之村。在酋长的家门前，众人发现了被五花大绑的哈克。问过酋长后才知道哈克是因为被怀疑破坏圣坛而被抓的。询问过哈克后，他表示自己是在圣坛进行调查，因为据说那里沉睡着圣鸟。为了解救哈克并找到圣兽，必须先让圣鸟复活。“将点燃的红色生命之珠献给圣坛的时候，圣鸟就会飞翔。”在村民们的提示下，众人点燃了圣鸟地画上相应位置的圣火，高耸的巨塔随即从地底升起，矗立在荒野之上。

在焰之塔中，玛奥恢复了记忆，并得知了自己的真实身分——由圣兽们生下的特别存在。在思念净化的同时，玛奥从自己的母亲、圣兽フェニア处得到了炎之力。维格等人的下一个目标是云海中的古塔。

流程 ■由于ピピスタ中全是兽人，因此要将角色调成尤金和他们对话。在酋长家前发生剧情，之后进入酋长家与酋长对话。在入口的民家处，与看守对话，之后再与哈克对话。

■在村中与村民对话打听情报，去食材屋与主人对话选择“世间话”（为了收集的话还可以去鸵鸟处调查鸵鸟得到“鸵鸟蛋”）。调查食材屋前的食材，得到“アカトゲサボテン”。

■与酋长对话选择“圣なる鸟を复活させる”和“アカトゲサボテン”，之后和ハック对话就可以释放他。在酋长家里面的圣坛前与ハック对话，之后前往圣火台。

■在圣鸟地画上的圣 火台群落中，点燃鸟中央、左翅膀上方、右翅膀上方的圣火就会出现新迷宫“焰の塔”。

■该迷宫的解谜成分 比上一个要高。マオ要发动能力点火，最后让火焰到达出口才可以打开道路前进，注意第二个谜题 要先点火再踩下地上的机关改变红色箭头的方向。 第三个谜题要用能力去灭火，调查石碑后显示的黄色小火焰代表可以用火来熄灭，如果烧错的话会 扣左上方的体力槽，不过如果调查石碑就可以回复 体力。第四个谜题要等魔物和中央的发光体接近时 发射火焰使它们结合在一起。

■见到圣兽フェニア 后不必发生战斗，マオ获得最强奥义“ブレージングハーツ”的习得权，并得到新的称号。



▲第三个谜题左上角的 绿色火焰是可以扑灭的，用火焰对它们全部发射一次后它 们就会消失，这样就可以得到里面的宝物了。

神圣之物，禁忌之物（圣なるもの，忌むべきもの）

为了打听古之塔的消息，维格等人回到ピピスタ。与此同时，阿卡蒂女王也被海浪冲到了ラジルダ的岸边并苏醒了过来。回到ラジルダ，发现这里的居民正在追赶调查暗之力的暗哈。在イーフォン圣殿救下哈克，回到街上，发现这里两个种族间的矛盾已经激化。王国的将军米尔豪斯特（ミルハウスト）带着军队镇压了暴乱。维格从哈克处得知，在キョグエン可能会有古塔的情报。

流程 ■在ピピスタ与酋长对话，离开时发生剧情。回到ラジルダ在道具屋前发生剧情，之后前往兽人族长的家中，然后在宿屋前与イゴル对话。之后再度前往イーフォン圣殿救下ハック。回到ラジルダ，在广场发生剧情，之后回宿屋，在宿屋二楼与ハック对话，离开时发生发生剧情。

墙壁的另一边（壁の向こうに）

在キョグエン，众人从冒险家弗朗兹处得知富豪王金（ウン・ギン）可能知道相关的消息。一番周折之后，王金虽然愿意给出情报，但条件是维格等人帮他担任拍卖会的警卫，另外，克莱尔也被要求去招待客人。谁知克莱尔被监禁了起来，而关在她旁边房间中的，竟是女王阿卡蒂。在互相不知道身分的情况下，两人隔着墙壁相互鼓励。拍卖会场遭到了盗贼的袭击，克莱尔被掳走。在不远处的小屋中，众人终于找到了克莱尔，王金的仆人也将古塔的情报告诉给了维格。

小贴士 与PS2版相比，本作的人物在移动时速度变得更快，进一步加快了游戏的节奏。

流程 ■穿过湿原再往东北方向走，获得通行证后过桥，穿过台地就可以来到キョグエン。在キョグエン民家中与老人对话，之后再去宿屋和フランツ对话。前往ワン・ギン家中与之对话，之后回宿屋发生剧情。

■与クワ・ホウ对话，选择维格和另外两名同伴去招待客人。在村子入口、宿屋前接到前两个客人并将他们送到ワン・ギン家中，第三个客人在饰品屋前。接完客人后发生剧情，前往之前クレア被关押的房间，之后在入口和フランツ对话后一直向东边前进追赶盗贼并与盗贼发生战斗，继续前进可以在近郊的小屋中救下クレア。



■在ワン・ギン家中发生剧情，与クゥ・ホウ对话后，在饰品屋前与フランツ对话，之后前往下个目的地ノルゼン，它位于キョグエン西北方，要穿过雪原地带才能到达。

纳雷古之塔（ネレグの塔）～阿妮的真相（アニーの真实）

在ノルゼン，维格等人打听到了也许ネレグの塔就是他们要找的古塔。在塔中，维格等人被神秘之声所引导。战胜了挡路的番人来到塔顶，维格才发现自己中了圈套，在塔顶等候众人的并不是圣兽，而是萨雷。而维格等人要面对的敌人，则是被萨雷催眠后的漆黑三人组……在战胜了三人组后，维格看到了远方真正的古塔。

为了前往古塔，众人在ノルゼン寻找船只，不过此时港口已经关闭无法出船。在焦急的时刻，众人见到了军方邀请到这里来治疗伤者的秋妮娅医生和她的弟子米夏，他们愿意帮忙寻找船只。镇上遭到了魔物的袭击，小镇顿时变得像一座野战医院。尽管阿妮由于父亲的死而憎恨兽人，但面临这样的时刻，她还是尽起责任了，救助了兽人族的士兵，毕竟"生命是没有颜色之分的"。与此同时，秋妮娅也为大家找到了船，出航前往古塔吧。

在古塔中等待众人的是圣兽ウォンティガ。父亲被杀事件的真相浮现在阿妮的眼前，她所尊敬的父亲其实是个企图杀死国王的罪人，而尤金为了袒护他而背上了无辜的罪名。在历经考验后，阿妮彻底消除了种族偏见，得到了风之力。此时圣兽ウォンティガ告诉维格，让他抓紧时间，否则会失去最重要的人。

流程 ■来到ノルゼン后，在深处的民家与男子对话，之后前往宿屋住宿，离开村子的时候发生剧情，前往东北方的ネレグの塔。调查村中民家的锅子可以学会料理"ボルシチ"。

■ネレグの塔中的敌人非常强悍，途中的看守在打败后切换画面的话还会重复出现，可以利用这一点来练级。在塔顶和漆黑三人组发生战斗，建议先打倒ユシア。战斗胜利后回ノルゼン。

■在港口、宿屋等地发生剧情，之后按顺序去村子深处、宿屋和村口民家发生剧情。在旁边的民家找到ヒルダ后，去各民家救助伤员，一连串的剧情完毕后前往港口乘船前往古塔。

■古塔中谜题不少。第一个谜题，要根据提示从Ⅰ走顺时针走到Ⅻ，所有的数字都亮起来后，再逆时针走回去，使数字都变暗。第二个谜题要利用アニー的能力转动水车，停下时最上方是红色就能解开谜题，注意转到黄色的话是宝箱。踩下发亮的地板，之后利用雨水熄灭全部火焰，一路前进到达最上层。发生完剧情后，アニー获得新的称号，同时与ユージーン的秘奥义发动成为可能。



贝尔萨斯之日（ベルサスの日）～圣兽夏欧伦！（圣兽シャオルーン！）

根据圣兽的提示，维格等人来到了ベルサス港。ベルサス是一个人族歧视兽人的地方，而女王阿卡蒂也被卖到了这里，成为了之前逃走的少女苏希的仆人。为了化解种族间的矛盾，阿卡蒂找当地的权利者、也就是苏希的父亲斯卡拉贝（スカラベ）交涉，却反而激怒了他，斯卡拉贝决定在村中处决阿卡蒂。处刑之日，阿卡蒂在断头台前发表的一席演讲深深感染了在场的

每一个人，而维格也在此时发现，眼前的“阿卡蒂”才是真正的克莱尔。维格救下了克莱尔后，假克莱尔、也就是阿卡蒂却离开了。根据圣兽的提示，众人决定前往下一个目的地バビログラード。

来到苍之圣殿的地下遗迹，这次接受考验的人是维格。在经过三项试练后，维格获得了水之力。



▲《重生传说》剧情上的亮点并不多，断头台前的激情演讲是为数不多的让人能够回味的桥段。

流程

■乘坐定期船前往ベルサス港（回来的时候和港口的妇人对话将宝石交给她可以换得武具）。徒步来到ベルサス之后，在街上发生剧情。前往深处スージー的家后，视点转到女王一方。操作女王前往贫民窟，与ジャンニ对话。

■回到维格视点后，去宿屋休息，然后在村里转一下，之后前往スカラベ府邸前，最后再回宿屋就会发生剧情。救下クレア后，坐船由ミナール中转，然后前往バビログラード。

■在苍之圣殿，途中的水泡要按□利用维格的能力来消除，BOSS战前的水柱要用能力冰起来。在深处与圣兽シャオルーン发生战斗，胜利过后维格获得最强奥义的习得权。战斗胜利后可以收服圣兽シャオルーン，以后就可以操纵它在世界各地飞行了。

献给亲爱的人（爱する者へ）～希尔妲出生的日子（ヒルダが生まれた日）

从弗朗兹处得知，他曾经见过使用与希尔妲相似塔罗牌的人，此人在莫库拉德（モクラド）村中。在莫库拉德，维格等人找到了占卜师奈拉（ナイラ），她正是希尔妲的母亲，但奈拉却不肯接受希尔妲。正当维格准备和奈拉理论时，托玛出现并向众人袭来。为了保护希尔妲，奈拉献出了生命。奈拉在死前已经预知到了这一幕的发生，在她留下的信上，希尔妲深切感受到了双亲给自己的爱，放声痛哭。以奈拉留下的遗物紫水晶为线索，维格等人前往下一个目的地。

这次接受试练的人是希尔妲。希尔妲放弃了成为完全人族的诱惑，认为父母赐予自己的混血身体是一种骄傲。在坦然接受了自己的身分后，希尔妲获得了光之力。

流程

■前往ノルゼン，与フランツ对话，输入“カード”或“タロット”后发生剧情，越过山脉前往モクラド村。在モクラド村中前往ナイラ的家中，一连串剧情后与トーマ发生战斗，战斗胜利后前往アルヴァン山脉西边小岛上的环状列石遗迹。

■在ギリオーヌ圣殿中，利用ヒルダ的雷之能力击中紫球来解谜。在深处与ヒルダ的幻影发生战斗，胜利之后ヒルダ获得最强奥义的习得权。

探求梦幻（幻を求めて）～为了和平（平和のために）

就剩最后一只圣兽了。在四处打听情报之后，维格终于得知幻兽所在的幻之岛其实就在现在的サニイタウン。而另一方面，逃走的阿卡蒂回到了王城，却发现自己的亲信洁露芭（ジルバ）正在煽动兽人对人族的憎恶之情。通过转移点来到ランドグリーズ圣殿，尤金通过试练获得了新的力量。至此，所有圣兽之力全部收集完毕。

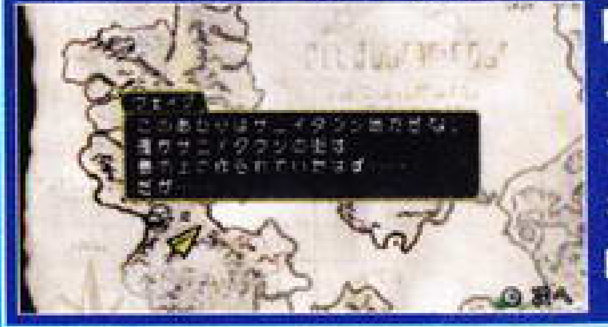
圣兽们净化了“思念”，但情况不但没有好转，种族间的争端反而变本加厉了。圣兽シャオルーン表示虽然思念被净化了，但人们的憎恶之情却变得更深了，人们心中已经产生了负感情，并且这种感情已经笼罩了全世界，维格等人必须马上去制止争端的进一步扩大。

流程

■视点转到女王一方后，前往カレギア城与サレ对话，之后在屋顶的祭坛发生剧情，视点回到维格一方。

■在ノルゼン道具屋前与フランツ对话，然后前往ベルサス。来到ベルサス后，与マウロ对话获得寻宝暗号。坐船前往ベルサス东南海上的漩涡（有箭头提示），调查之后得到“海贼の宝箱”，同伴们获得新的称号。

■回到マウロ处，得到“古い地图”，调查图中现在サニイタウン的位置后发生剧情，前往サニイタウン。



■来到サニイタウン，利用传送点来到ランドグリーズ，ユージーン获得最强奥义的习得权。

小贴士 PSP版通关后利用GRADE值购买的奖励要素中，有的项目所需的GRADE点数比PS2版有所下调，比如料理熟练度继承从原来的500点降到了300点。

同族之争（同族の争い）～魔物和人（バイラスとヒト）

ビビスタ虽然是个兽人村，但这里却开始实行同种族的等级制度。由于村中两个孩子失踪而成为导火线，同族间的争端一触即发。尽管维格等人找到了孩子，但大人们的纷争却没有平息。因为容姿上的差别而被禁止和朋友トッポ交往的少女レイ，甚至想要割下自己的翅膀。看到这里，大人们终于开始反省了，而"种族"这个词，也在维格心中有了更重的分量。

来到アニカマル，发现这里属于少数派的人族已经被兽人赶出了村子，只能在成为怪物巢穴的绿洲生活。在绿洲救下被魔物袭击的人族后，维格等人回到アニカマル，却发现村子也遭到了魔物的袭击，维格和救下的人族们解救了遭到袭击的兽人们。经过这次考验，两个种族终于又成为了好邻居。

在バビログラード，人族占据了山顶，而兽人则被赶到了港口，小镇被一分为二。通过登山道来到山顶，维格等人发现遭到兽人袭击的祭司。祭司逃进了神殿，而兽人族也追了进去。在神殿中，他们同时遭到了魔物的袭击，协力打败魔物后他们发现，只有恢复原本的共存关系才能有效抵御外敌入侵。

在维格等人四处化解争端的时候，阿卡蒂也在继续着孤单的旅途。为了阻止由自己引起的争端，她付出了努力来弥补，也获得了一些成效。而在这过程中，她也发现了一些更重要的东西……

流程

■前往ビビスタ，这里要将角色切换成ユージーン才能发生对话。来到酋长家中与酋长对话，离开的时候发生剧情。回酋长家前发生剧情，前往圣鸟地画头部的圣火台找到孩子，之后回酋长家发生剧情。

■前往アニカマル，在民家中与兽人男子对话发生剧情，前往オアシス发生战斗，回到アニカマル后继续与魔物发生战斗，前往帐篷后剧情结束。

■前往バビログラード港，在港口与ダナ对话，之后通过登山洞来到バビログラード，在入口和オックス对话。之后与升降机管理员对话，来到苍之圣殿与祭司对话，追着祭司进入圣殿发生战斗。回到广场和ダナ、オックス对话发生剧情。



维格的眼泪（ヴェイグの涙）～前往斯尔兹（スールズへ）

在ミナール，种族争端还在继续。在听说阿卡蒂也在这里后，维格四处寻找阿卡蒂，想要帮克莱尔换回原本的身体。怎么也找不到阿卡蒂的维格到了崩溃的边缘，克莱尔认为这一切都是自己造成的，黯然离去。只身前去寻找克莱尔的维格在与米尔豪斯特交锋中败下阵来，阿卡蒂表示自己已经无法使用月之能力，因此没有办法让两人换回身体。提特雷用拳头打醒了几乎已经绝望的维格，夕阳下，维格重新振作了起来。

维格等人回到了斯尔兹，在众人的努力下，村子恢复了往日的祥和。集会所中村民们的聚会让维格消除了迷惘，让他明白了什么才是真正重要的东西。

流程

■前往ミナール，在广场和宿屋发生剧情，与宿屋地下的キュリア对话，之后去港口与男子对话。回到广场，与兽人士兵对话，之后众人与暴走的维格发生战斗。维格单独行动后，前往役场的途中发生剧情，之后徒步前往エトレー桥，与ミルハウスト进行单挑。

■战斗之后在ミナール的宿屋中醒来，离开的时候发生剧情，之后与女王一起回スールズ。

■回到スールズ后，与クレア的父母对话，和ポプラ对话后再回クレア家中。与村民们对话，之后前往集会所发生剧情。与ポプラ对话后，在出口处与クレア的父母对话。

崩坏（崩坏）～幕后黑手（黑幕）

飞到ラジルダ上空时，这里发生了剧烈地震，ラジルダ沉入海底。为了寻找大灾难的原因，维格等人再次前往ランドグリーズ。

在ランドグリーズ，圣兽告诉众人，人们心中产生的负感情正是异变发生的原因。"思念"虽然被净化了，但潜藏在人们心中的憎恨与对立感却被表面化了，如果负感情继续高涨，那么就会引起更恐怖的灾难。而阻止这一切的办法只有一

个，那就是再度令圣兽王ゲオルギアス复活。虽然之前圣兽王表示要消灭人族，但现在大家只有碰碰运气，先复活它再劝说它改变想法吧。

为了寻找圣兽王的遗骸，众人前往兽王山遗迹。在入口，维格等人与四星进行了死斗。战斗胜利后，瓦鲁特和米丽萨在尤金和希尔妲的劝说下开始了新的生活，而萨雷和托玛则直到最后仍执迷不悟。

来到兽王山中的王家圣所，维格等人挺过道道难关来到了最上层。此时米尔豪斯特又出现在维格面前，不过这次维格并没有败给他。在大家的劝说下，米尔豪斯特站到了维格的一边。在王家圣所深处等待着维格等人的，是阿卡蒂的侍从洁露芭，而从暗杀拉德拉斯王开始的一连串事件都是由她在幕后导演的。在解决了洁露芭后，众人复活了圣兽王。正当他们准备说服圣兽王时，人们的负感情达到了顶点，破灭之物·尤利斯(ユリス)诞生，就连圣兽王也被尤利斯轻易打倒。在兽王山上空，出现了黑色漩涡、即尤利斯领域。

流程 ■乘坐シャオルーン飞到ラジルダ上空时发生剧情，之后前往サニイタウン的ランドグリーズ圣殿对话。离开时发生剧情，前往バルカ北方的兽王山。
■在兽王山中，与四星发生战斗，之后是一连串的解谜。一开始看不到的道路要利用アニー的能力来查看地上水滴的情况，走错的话要连打○键退回。后面的几个谜题与之前迷宫中的大同小异，要分别用到同伴们的能力。发现存盘点后前进是维格与ミルハウスト的单挑，后面是与ジルバ的BOSS战，剧情过后前往最终迷宫ユリスの领域。

心的力量（心の力）～重生，然后启程（再诞，そして旅立ち）

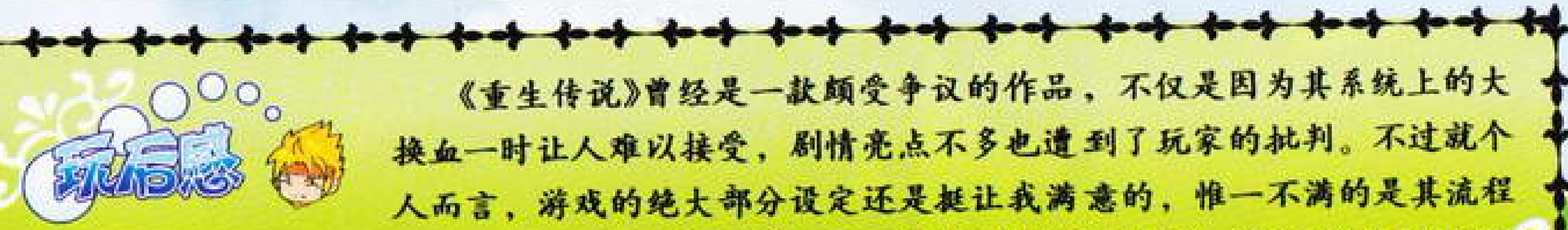
维格等人冲破重重险阻来到尤利斯领域深处，正当他们要被负感情所侵袭时，温暖的光芒包围了他们，这是来自世界各地人们心中的力量。在强大的心之力的支援下，维格等人终于战胜了尤利斯。

维格等人准备联合圣兽之力将尤利斯完全消灭，但由于受伤的圣兽王还没有完全恢复，所以众人的努力并未奏效。拯救世界的强烈愿望使阿卡蒂体内的月之能力苏醒，克莱尔和阿卡蒂的身体终于换了回来。利用月之能力，阿卡蒂得到了圣兽王的力量，拼死消灭了尤利斯。通过这次战斗，圣兽们认为人们完全有能力来运作这个世界，放心地将世界交给了人们。

耗尽了全部力量的阿卡蒂把自己的心声告诉米尔豪斯特后，在他的怀中永远地闭上了眼睛。尤利斯的威胁消失了，危机也已成为过去，但人们的纷争却还在持续……为了改变这种情况，为了让世界得到重生，维格等人的旅途显然还没有到结束的时候。数年后……结束了使命的维格等人，终于踏上了属于自己的道路。

流程 ■ユリスの领域中的谜题同样麻烦。第一层的谜题要打碎和火焰相同颜色的墓石，有四个房间可用来转换火焰的颜色，需要按照提示使用不同同伴的能力来改变火焰颜色。在移动的火球处，要使用维格的能力冻住火球当作跳板来前进。在第三层，玩家需要找到三处自己的幻影，战斗胜利后即可继续前进。第四层虚无街有休息点，可以在这里整备一下。第五层要利用"知恵の宝玉"和"力の宝玉"来解开谜题，到达第六层后继续前进就是最终BOSS战了。
■最终BOSSユリス的HP有21万，它会不断召唤出眼球来，注意不要让眼球不断增多，否则会对我方非常不利，建议前卫去对付眼球，而后卫则主攻ユリス本体。由于ユリス会使用令我方陷入异常状态的魔法阵，因此要准备好对应的护符或者回复异常状态的道具。在HP降到10万左右时，ユリス会使用光属性的强力全体攻击ブリズミック・スターズ，不注意防御的话很有可能前功尽弃。





《重生传说》曾经是一款颇受争议的作品，不仅是因为其系统上的大换血一时让人难以接受，剧情亮点不多也遭到了玩家的批判。不过就个人而言，游戏的绝大部分设定还是挺让我满意的，惟一不满的是其流程中有太多需要四处奔走触发剧情的地方，大大影响了流程推进的流畅程度。PSP版《重生传说》移植度非常高，精美的画面保持了PS2版的高水平，斗技场、新武具等新要素的加入使原本已经非常耐玩的本作在内容上变得更为饱满充实。

狩猎季节2G特别篇

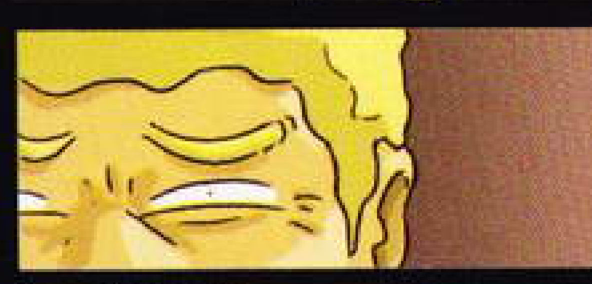
绘 licut













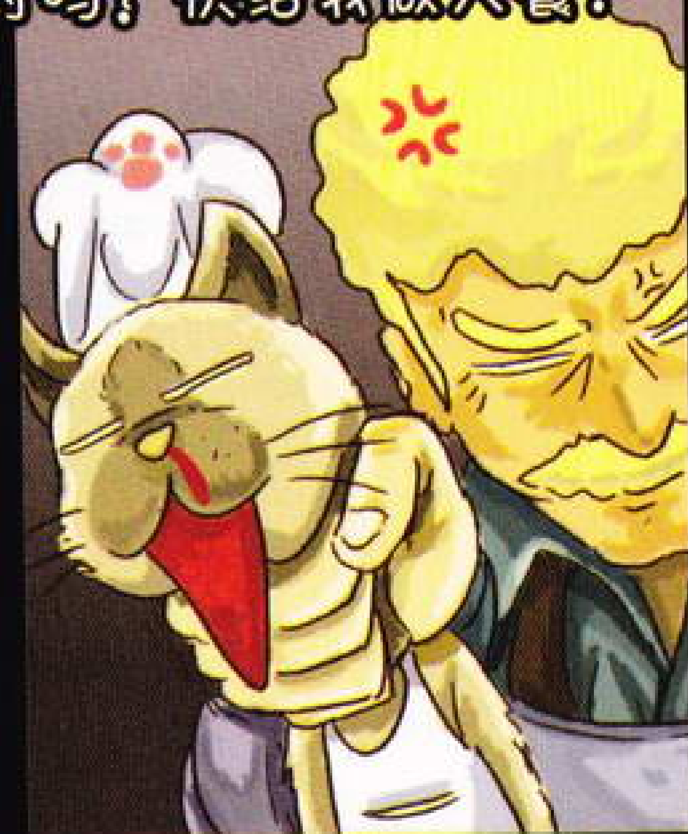








青椒土豆盒饭完成！！



无知的粗人…猫饭大餐是需要五只猫才能完成的…而且对主人自身的涵养也有很高要求…是你逼我使出绝招的…





在火爆的MHP2G里，我们猫猫不仅会作饭，还会随同主人一起进行狩猎活动~各位记得一定要善待小动物喔！

作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

相信当大家拿到这辑《掌机王SP》时，都已经沉浸在《怪物猎人 携带版 2nd G》的世界中展开新的狩猎生活了吧。如果你不擅长ACT或者对此类游戏不感冒，那也不用担心没游戏可玩，4月2日发售的《星之海洋2 二次进化》将会是近期RPG玩家的最好选择。针对PSP版《星海1》中出现的人物在地图上行走过慢等问题，《星海2》中进行了调整，希望游戏在最终的完成度方面比前作来得更高吧。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏之外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2008年3月27日			
机动战士高达00 机动战士ガンダム00	NBGI	ACT	4800日元
THE营业道 THE营业道	Jorudan	AVG	3800日元
商务力检定DS ビジネス力检定DS	EA	ETC	3800日元
维他命X 进化版 VitaminX Evolution	D3 Publisher	AVG	4800日元
黄金罗盘 ライラの冒险 黄金の罗针盘	SEGA	ACT	4800日元
圣痛 LUX-PAIN	MMV	AVG	4800日元
2008年4月3日			
每天10分钟学好绘画DS 1日10分でえがじょうずにかけるDS	Agatsuma	ETC	4800日元
SuperLite2500 闲暇方块解谜 SuperLite2500 ちょっとアイマのコルパイル	Success	TAB	2500日元
好孩子的无人岛生活 とったど一! よゐこの无人岛生活	NBGI	AVG	4800日元
从外表觉醒 成人穿着锻炼 见た目からよみがえる 大人の着こなしトレーニング	Success	ETC	3800日元
名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔 名探侦コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	NBGI	AVG	4800日元
2008年4月10日			
河合音乐教室监修 咬屁屁虫的音乐课DS カワイ音乐教室监修 おしりかじり虫のリズムレッスンDS	SEGA	MUG	4800日元
学研M文库 无所不知江户名人 学研M文库 presents ものしり江户名人	Global A Entertainment	ETC	3800日元
麻雀指导DS 麻雀ナビDS	每日Communications	TAB	4800日元
2008年4月17日			
我们是化石挖掘者 ぼくらはカセキホリダー	Nintendo	RPG	4800日元
SBI集团监修 开始吧！资产运用DS SBIグループ监修 はじめよう！资产运用DS	Broad Meida	SLG	3800日元
三分钟热度者专用 脱离肥胖锻炼 续けられない大人のためのメタボ脱出トレーニング	Mile Stone	ETC	3800日元
2008年4月24日			
现子麻将！老千放浪记 アッコでポン！イカサマ放浪记	Success	TAB	4800日元
茶犬的房间DS3 お茶犬の部屋DS3	MTO	SLG	4800日元
亲子同乐DS绘本 粗心无尾熊 亲子で游べるDS绘本 うっかりペネロペ	Temco	ETC	4200日元
That's QT That's QT	Koei	SLG	3800日元

召唤之夜 サモンナイト	Banpresto	S・RPG	4800日元
侦探神宫寺三郎 永不消失的心 探侦神宫寺三郎DS きえないこころ	Arc System Works	AVG	3800日元
回忆之日2 Days of Memories 2	SNK Playmore	AVG	4800日元
火影忍者 疾风传 忍列传II ナルト NARUTO 疾风传 忍列传II	Takara Tomy	FTG	4800日元
太鼓之达人DS 7岛大冒险 めっちゃ! 太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI	MUG	4800日元
梦猫DS 梦ねこDS	SEGA	SLG	4800日元
2008年5月1日			
高达纹章 エンブレム オブ ガンダム	NBGI	SLG	4800日元
2008年5月15日			
光辉圣约2 意志 ルミナスアーク2 ウィル	MMV	S・RPG	4800日元
2008年5月29日			
前线任务2089 疯狂边界 フロントミッション 2089 ボーダー オブ マッドネス	Square Enix	S・RPG	4800日元
无限边境 超级机器人大战OG传说 无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	RPG	5800日元
2008年春			
勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	Square Enix	RPG	售价未定
雷电十一人 イナズマイレブン	Level-5	RPG	售价未定

PlayStation Portable

2008年3月27日			
怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	ACT	4800日元
反叛的鲁鲁修 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	NBGI	AVG	4800日元
2008年4月1日			
星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	ACT	39.99美元
2008年4月2日			
星之海洋2 二次进化 スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	Square Enix	RPG	4800日元
2008年4月10日			
数字游戏10000问 ナンプレ10000问	Success	PUZ	2800日元
2008年4月24日			
神秘事件 携带版 八十神薰的挑战 ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战!	Views	AVG	5800日元
实况力量职业棒球 携带版3 实况パワフルプロ野球 ポータブル3	Konami	SPG	4980日元
大家的地图3 みんなの地图3	Zenrin	ETC	5800日元
魔唤精灵 携带版 ヴァンテージマスターポータブル	Falcom	S・RPG	4800日元
2008年5月15日			
BLEACH 灵魂升温5 BLEACH ヒート・ザ・ソウル5	SCEJ	FTG	4980日元
2008年5月29日			
瓦尔哈拉骑士2 ヴァルハラナイツ2	MMV	A・RPG	4800日元
2008年6月19日			
超级机器人大战A 携带版 スーパーロボット大战A PORTABLE	Banpresto	S・RPG	6300日元
2008年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A・RPG	售价未定

精彩内容导视

提升为国际标准工艺生产 兼容性大幅提高

醒目

从本辑开始，“口袋光环miniDVD”提升为国际标准工艺生产，兼容性方面将会有大幅提高，以前读盘有问题的玩家们以后应该不会再遇到麻烦了，希望大家能够顺畅地享受口袋光环所带来的精彩内容。

新作特搜队





本辑为您介绍SCEJ推出的另类解谜游戏《无限回廊》以及NDS平台上大受玩家赞誉的原创STG作品《纳米漂移2》，除此之外还有由国夫君领衔、充满怀旧情怀的《超热血高校国夫君 躲避球部》，相信大家听到这个名字时脑袋里都会闪现童年时玩“《热血》系列”的美好回忆吧。

近期掌机游戏全面收录，为您打造绚酷的视觉盛宴！

火热试玩区

近期备受玩家关注的大作不外乎于PSP平台上的《重生传说》和NDS上的硬派ACT大作《忍者龙剑传 龙剑》，这两部作品所展现出的高素质都没有让期待它的玩家失望。另外，时隔22年再度出山的“《影之传说》系列”最新作也有着不错的表现。



雷伊：此次在PSP上登场的《重生传说》是2004年PS2版同名移植作品，游戏在系统上与系列以往的作品有很大区别，全新的三线战斗和装备改造系统让本作别具风格。这次的PSP版基本忠实再现了原作的全部内容，如果你之前未体验过这部作品，就请跟随我的演示先去大致了解一下吧！

宇轩：NDS上的《忍龙》终于来啦！游戏的故事情节紧接Xbox版《忍者龙剑传》，主角隼龙为救出被地蜘蛛绑架的红叶而踏上了新的征途。游戏的画面表现极为抢眼，而独特的触摸控制玩法也能让你沉迷其中。好了，请读者跟随宇轩去《忍龙》的世界中逛一逛吧！

热血最强



《恶魔城X 历代记》BOSS RUSH模式无伤、快速通关影像

羽纹：来了，来了，由本人亲自制作的《恶魔城X 历代记》BOSS RUSH模式无伤、快速通关影像终于与您如期见面了。该影像是在灵感突发情况下拍摄完成，也可以说是心血来潮之作，希望您看过之后能够满意。对了，这里特别说一下，《掌机王SP》长时期接受各种游戏影像的投稿，如果您有自我感觉不错的作品，不妨给我们投过来，一经采用，稿费大大地有哦！好了，不打扰各位了，请慢慢欣赏挑战视频吧。



口袋妖怪游戏、动画、漫画专门志
现已上市
口袋玩家
POKéMON
VOL.7
《口袋玩家》幸运大抽奖！
大奖
中国龙限定版iDSL
二等奖
M3DS Real烧录卡
专题企划
神的传说——《口袋妖怪》世界的神兽们（下）
这次为大家带来芳缘与新奥的神兽与神话……
口袋妖怪原型探析6（连载）
口袋妖怪收集史话
口袋漫画
故事连载：口袋妖怪DP物语
四格漫画：口袋妖怪四格大百科
研究所
重力场的秘密——重力战术研究
详细研究分析重力环境下的战术及应用
口袋妖怪详尽分析
组队课堂
小说：月之铃（连载6）
我们用自己的双手来反抗命运的审判……
口袋玩家
DVD
超值精美赠品
口袋妖怪变脸面具

属于PSP玩家的专门志 打造内容最精彩的PSP流行刊

PSP软件/硬件/游戏/影音

e族 PSP

3DVD-ROM
全面收录PSP最新资源
定价：19.8元
VOL.9

战神
奥林匹斯之链
剧情小说特别奉送

怪物猎人 携带版 2nd G
最速攻略+ISO配套出击

重生传说 热门大作新鲜热评
星之海洋2 二次进化 发售前最新情报直

光盘收录 SNK经典格斗游戏PSP优化版大放送

4月上旬
全国上市


ISBN 7-88527-229-6
9 787885 272296 >

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机王SP口袋光环：8.8元